Belgien bfr 145,- Dänemark dkr 29,- Frankreich FF 25,- Griechenland Dr 900,- Luxemburg Lfr 145,- Niederlande hfl 8,40, Österreich ÖS 55,- Schweiz sfr 7,- Spanien ptas 490,-

PC Games Disc & Mag

2/93
DM 7,-

Das Spiele-Magazin plus Diskette

Microprose Formula One Grand Prix
Berauschende Geschwindigkeit

Car and Driver
Schöne Männerträume

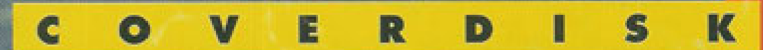
Comanche
Harte Realität

KGB
Russisches Roulette

Lucas Arts Special
News & Stories

Sollten Sie hier keine Diskette vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.
Für den Umtausch defekter Disketten verwenden Sie bitte den Garantie-Coupon aus dem Heft und schicken ihn an:

COMPUTEC Verlag
Reklamation PC Games 2/93
Postfach
8500 Nürnberg 1



OXYD
Meditatives Denkspiel mit 10 spielbaren Levels.
Exklusives Angebot der Vollversion für PC Games Leser im Heft!!!



WHAT'S UP?

Das neue Jahr beschert uns, neben der Aussicht auf revolutionäre Spielerscheinungen und neuartige Programmiertechniken, auch einige Neuerungen für das PC Games Spiele-Magazin. Die Leserbefragung der letzten Ausgabe stieß bei Ihnen auf eine solche Resonanz, daß wir schon in diesen Tagen tendenziell die Art Ihrer Wünsche und Anregungen aus der Flut der Zuschriften erkennen konnten. Erste Konsequenz, wenn auch schon länger geplant, ist eine Erweiterung der Bewertungskästen, so daß Sie nun noch mehr Informationen auf einen Blick erhalten können. Informationen, die Sie ein Programm, das Sie noch nicht selbst gesehen haben, besser einschätzen lassen.

Desweiteren haben sogenannte "Extended Reviews", also ausführliche Spieletests, Eingang in PC Games gefunden. Monatlich werden mit ihnen die Highlights auf Herz und Nieren geprüft und durchleuchtet. Der Vorteil für den Leser liegt auf der Hand; größere Transparenz des Programminhalts und Spielumfangs. Somit können Sie besser entscheiden, ob sich die Anschaffung eines Spieles lohnt und was Sie für Ihr Geld bekommen. Das heißt nun nicht, daß die Artikel auf romanartige Längen aufgebläht werden. Wir wollen vielmehr die Lücke zwischen ausformuliertem Spieletest und komprimierten Bewertungs- und Informationskästen füllen, indem wir spotartig Einzelinhalte und Bestandteile eines Spieles beleuchten. Sie erhalten also eine Menge mehr an Informationen in leicht zu überblickender und verständlicher Form.

Die Extended Reviews, die Help Line und eine Erweiterung der Bewertungskästen sind erste Resultate der Leserumfrage.

Neu ist auch ein Angebot unserer Leserbrief-Redaktion: die Help Line. Hier können sich all diejenigen hinwenden, die Probleme mit ihrer Hardware haben oder einfach nur Wissenslücken stopfen möchten. Unser Redaktionsteam wird versuchen, Ihnen die weißen Flecken auszutreiben und über die Tücken der Technik hinwegzuhelfen.
All das soll aber nur der Beginn weiterer Angebote an Sie sein. Nach endgültiger Auswertung der Leserumfrage haben wir noch mehr Möglichkeiten, dieses Spiele-Magazin zu dem Ihren zu machen.

Christian Müller
Leitender Redakteur

INHALT

RUBRIKEN

SPIEL DES MONATS

REVIEWS

34

Coktels Genre-Mix Inca hat eine eigentümliche Geschichte zum Hintergrund. Sie reisen als Indio-Prophet durch Raum und Zeit, um den Fortbestand der Welt zu sichern. Die faszinierende, esoterisch angehauchte Atmosphäre wurde mit neuartigen Grafiktechniken in Szene gesetzt.

PREVIEWS

SPECIALS

PD & SHAREWARE

HARDWARE



16 **Die Traumfabrik. Interview aus der Skywalker Ranch über Image, Konzepte, neue Adventures und Simulationen.**



28 **Nova Logic: Ein unbekanntes Software Label revolutioniert mit Comanche die Darstellung simulierter Landschaften.**



46 **Das informative Fahrvergnügen von Electronic Arts. Die einzige Auto-Zeitschrift, die fahren kann.**

UP TO DATE

Von Thorsten Szameitat



Captive Hintbook jetzt erhältlich

Für alle Captive Fanatiker gibt es nun das offizielle Hintbook mit Kartengenerator auf Diskette. Dieser Kartengenerator hält alle wichtigen Informationen im Verlauf des Spiels fest und macht sie so jederzeit wieder abrufbar. Im Buch findet man dann jegliche Hilfe zum Spiel, angefangen von der richtigen Wahl der Basis, bis hin zur kompletten Konversationstabelle. Mit Diskette um die DM 25,-.

Neues von Mirage

Anläßlich ihres Besuches in der PC Games-Redaktion, konnte uns Julia Coombs, Pressesprecherin im Hause Mirage, einen ersten Einblick in die Gadget Twins, den Humans Nachfolgern, geben. Zu Ragnarok lesen Sie bitte das Preview auf Seite 96. Zum neuesten Hit von Imagitec Design finden Sie hier die ersten Bilder.







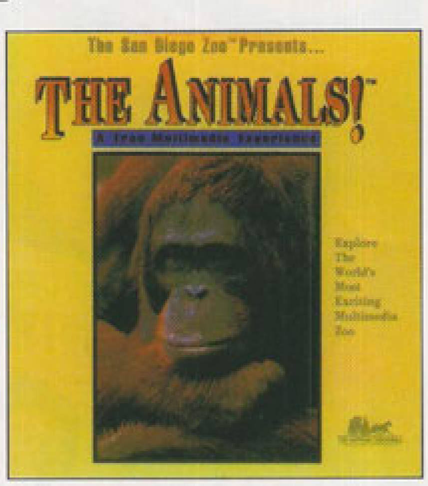
Star Trek Screen Saver

Für alle Fans der langen Ohren und spaßigen Kostüme bringt Berkeley Systems nun den ultimativen Screen Saver. 8MB teils fantastisch animierter Sequenzen rund um Raumschiff Enterprise. Als Mindestkonfiguration gibt der Hersteller Windows 3.0, 2 MB RAM und eine VGA Karte an. Wer diese Voraussetzungen erfüllt, der kommt dann in den Genuß von Grafiken und digitalisierten Animationen aus der Original-Fernsehserie, untermalt mit den Samples der Shattner- und Nimoy-Stimmen. Wer möchte, kann sich auch spezielle "Rosinen" herauspicken und so den benötigten Festplattenbedarf auf ein Minimun reduzieren.
Der Preis liegt bei knapp DM 90,-, den Fans sicherlich gerne bezahlen.



Neues Multimedia-Erlebnis

The Software Toolworks präsentiert einen kompletten Zoo auf CD. Tierische Szenen und Töne spielen sich da auf dem Bildschirm ab. Sicherlich ein gefundenes Fressen für alle Tierliebhaber, Tierärzte und Biologen. Das gute alte Tierlexikon hat somit ausgedient, eine neue Technik breitet sich aus.





Neues Adventure-Buch von Sybex

Aus dem Sybex-Verlag kommt ein neues Adventure-Buch mit Diskette. Ein Sammelsurium an Komplettlösungen wird durch eine Demoversion von Gateway auf einer 5,25" Diskette ergänzt. Unter anderm befinden sich Hilfen zu folgenden Spielen im Buch: Monkey Island 1 und 2, Spellcasting, Star-Trek, Rise of the Dragon und Willy Beamish. Eine Mischung aus alten und neuen Lösungen. Auf 240 Seiten wurden insgesamt 19 Adventures abgehandelt.
Der Preis liegt kommentarlos bei DM 29,80.

Kevin ist wieder da

Und schon hat man ihn wieder verloren. Kurz nach dem Film, der schon jetzt zu den erfolgreichsten Filmen des Jahres 1992 zählt, obwohl er erst kurz vor Jahresende in die Kinos kam, bringt Accolade das gleichnamige Spiel auf den Markt. Digitalisierte Filmsequenzen begleiten Sie durch die 14 Levels des ungefähr einhundert Mark teuren Spiels. Home Alone 2 sieht sehr vielversprechend aus und hält sich sehr stark an die Vorgaben aus der Movie-Vorlage.







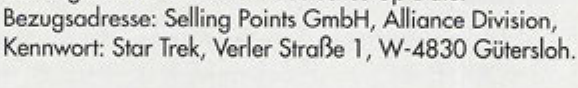




Zwei Knüllerprogramme nun auch in Deutsch

Might and Magic - Clouds of Xeen, das fantastische Rollenspiel von New World Computing gibt es nun auch mit deutschen Texten und deutscher Sprachausgabe. Lord Xeen erwartet Sie. Ebenfalls auf Deutsch: Star Trek. Gegen einen Betrag von DM 34,95 erhalten Besitzer der englischen Version ein deutsches Up-Date. Bezugsadresse: Selling Points GmbH, Alliance Division, Kennwort: Star Trek, Verler Straße 1, W-4830 Gütersloh.











Veil of Darkness

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns ein neues Highlight aus dem deutschen SSI-Stützpunkt Softgold: "Veil of Darkness". Zurückversetzt in das Rumänien der 30er Jahre haben Sie in einer sehr ungastlichen Gegend eine Bruchlandung hinter und eines Ihrer größten Abenteuer vor sich. Der Ort der Bruchlandung: Transylvanien. Vorerst



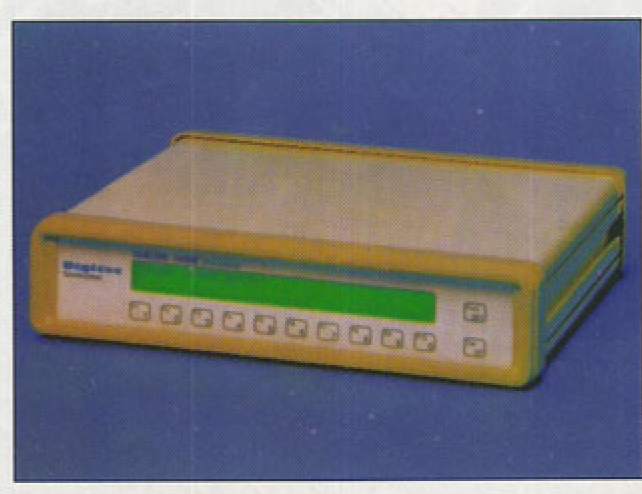
Mit dem genialen Spielsystem aus The Summoning ausgestattet, beschert uns Veil of Darkness in verbesserter Grafik ein atmosphärisches Vampir-Rollenspiel

gerettet, müssen Sie schon sehr bald feststellen, daß der Schein trügt. Ein Vampir namens Karin und seine Schattenkreaturen terrorisieren schon seit Jahrhunderten das Tal, in dem Sie sich momentan befinden.
Ein klassisches Ein-Personen-Rollenspiel in VGA-Grafik. Rätsel und Kämpfe, Karten und Konversationen lassen einen gespannt auf die Vollversion warten (voraussichtlich im März 1993). Von Event Horizon programmiert (The Summoning) weist "Veil of Darkness" ein ähnliches Konzept wie das vorherige Produkt auf.



Dialog 14400 Professional

Die Digiteam Electronic GmbH aus Saarbrücken hat ihre Angebotspalette um ein neues High-Speed-Modem erweitert. Das "Dialog 14400 Professional" hat eine effektive Übertragungsrate von maximal 57.600 bps, sowie Datenkompression und Fehlerkorrektur nach den Protokollen MNP 5 und V.42bis.

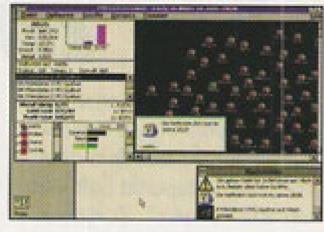


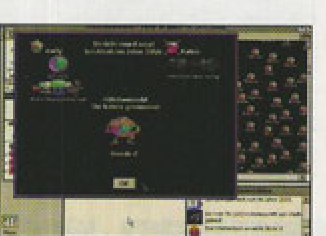
Neue Tower-Power

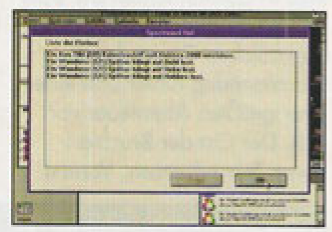
Einen neuen 486er Tower präsentiert die Firma Merkt Computer aus Köln. Mit 50 MHz, 8KB Prozessor-Cache, Coprozessor, 8MB RAM (bis 64MB) und 256KB Cache versehen, wurde der Rechner standardmäßig mit einer 234 MB Festplatte (12,6ms) und einer 16Bit 1MB Grafikkarte mit Coprozessor ausgestattet, ideal für Windows-Anwendungen und plattenintensive Datenbankprogramme. Für knapp 6400.- DM erhält man zusätzlich noch drei Jahre Garantie.











Spaceward HO

New World Computing präsentiert den neuen Sternenhüpfer "Spaceward HO" nun auch in Deutsch. Primäres Ziel des Spiel st es, möglichst unbeschadet die Galaxie zu durchqueren. Raumschiffe und zahlreiche Bewohner der diversen Planeten verlangen Ihnen zukünftig einiges ab.
Einen ausführlichen Testbericht finden Sie in der nächsten PC Games.

ELECTRONIC ARTS

Patriot

Electronic Arts präsentiert unter dem Three Sixty Pacific Label, den Machern von Harpoon, eine neue Kriegssimulation. Das Szenario: Der Golfkrieg. Die Aufgabe: Die Koordination von 2.500 militärischen Einheiten, die durch 150 verschiedene Bilder dargestellt werden. Ebenfalls vorgesehen: Ein Zwei-Spieler-Modus und Super VGA-Darstellungsmöglichkeit.



Das Erfolgsprogramm Harpoon wird nun technisch auf aktuellen Stand gebracht.

Chessmaster MPC Pro

Meister unter sich. Mit dem neuen Schachprogramm "Chessmaster MPC Pro" erhalten Sie die Möglichkeit, acht Stunden lang den Zügen und Weisungen des Schachweltmeisters Karpov zu folgen. Wer dann selber zur Tat schreiten will, der steht 150.000 Eröffnungen gegenüber. Ein Spiel für die Schachoberklasse.

Windows-Zocker

Virgin bringt, was Zockerherzen wünschen. Ein Sammelsurium typischer Casinoautomaten und Spiele erwartet den Spielfanatiker. Roulette, Poker, Black Jack, Craps und die einarmigen Banditen erwarten Sie schon im nächten Heft.



Macht mit

Alien

Das Raumschiff "Nostromo" muß auf einem fremden Planeten notlanden - ein fremdartiges Wesen hat sich an Bord geschlichen - eine tödliche Gefahr!

Planet der Affen

Menschen werden von der herrschenden Affen-Zivilisation wie Tiere gejagt, enden im Versuchslabor der Gorillas - eine verkehrte, fantastische Welt.

Aliens Rückkehr

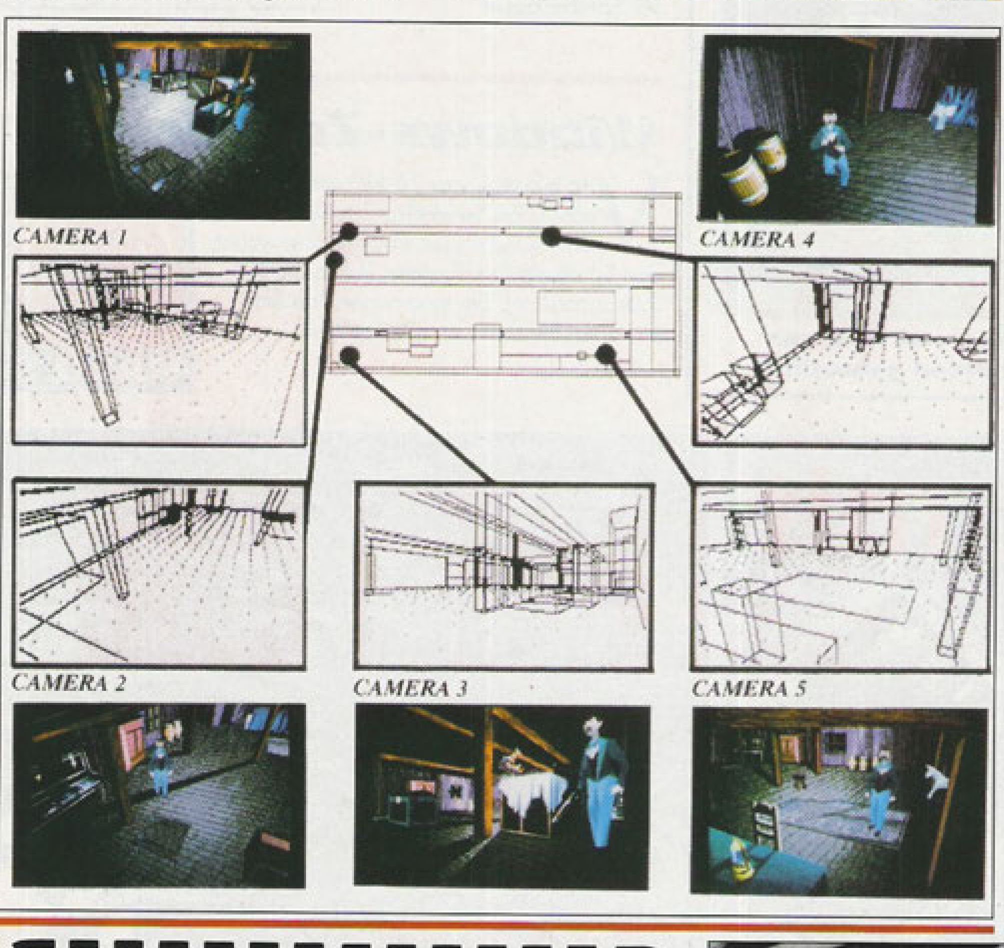
las Grauen aus dem Weltall
cht wieder auf, das Monster
oht die Siedler des Planeten
LV-426. Ein grauenhafter
raum steht ihnen bevor - ein
Kampf auf Leben und Tod.

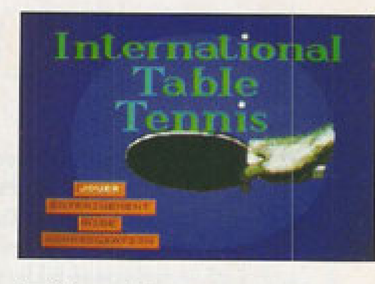
Unsere Bestellbedingungen:
Bestellung bitte an untenstehende Adresse schicken; pro Bestellung DM 5,- Unkostenbeitrag. Bestellt werden kann nur per Vorkasse (Bargeld/ Scheck) oder per Nachnahme (+ Versandkosten) über:
CP Verlag, Leserservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1.
Absender nicht vergessen !

Erfolgreiches Team

Eines der besten Spiele dieses Jahres, "Alone in the Dark" verdient es, daß man auch einmal die Leute hinter diesem Projekt vorstellt. Von links nach rechts: Yaelle Barroz, Franck De Girolami, Frederick Raynal, Hubert Chardot, Didier Chanfray, Jean Marc Torroela und Philippe Vachey. Von ihnen wird man sicherlich noch hören.
Wie die einzelnen Kameraeinstellungen geplant wurden und wie das in der Planung festgehalten wurde, zeigt die folgende Skizze. Man kann sich ungefähr vorstellen, wie viel Arbeit in so einem Programm steckt.







Tischtennis mit dem PC

Von Loriciel kommt ein erster Versuch, Tischtennis auch als Computerspiel populär zu machen. Die ersten Bilder sehen schon ganz vielversprechend aus, doch bleibt abzuwarten, wie gut spielbar das Ganze sein wird.



Citizen Portable Drucker

Den kleinsten portablen Drucker der Welt präsentierte der Druckerspezialist Citizen. Knapp 33 cm lang und 12 cm tief paßt er nahezu in jeden Aktenkoffer und bietet eine überraschend gute Druckqualität. Der endgültige Preis für den deutschen Markt stand bis Redaktionsschluß noch nicht fest.



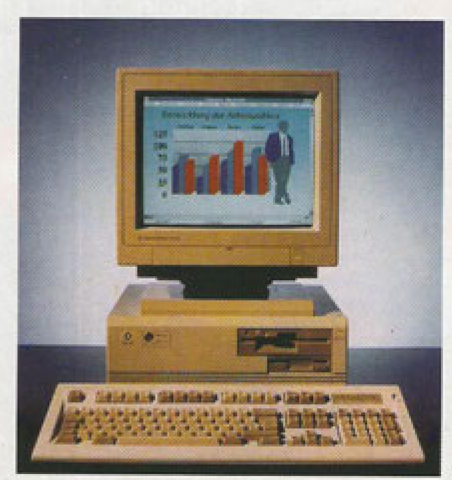
World of Commodore

Messe Mekka Frankfurt

Unsicherheit, Verwirrung und teilweise auch bloßes Mißverständnis kennzeichneten die Stimmung in der deutschen Softwareindustrie, wenn es um das Thema Messe ging. Woher kommt diese Unsicherheit? Welche Faktoren spielen für wen eine Rolle? Auch wenn es in Deutschland schon seit Jahren Messen mit weltweitem Bekannheitsgrad und auch entsprechender Bedeutung gibt, allen voran die CeBit in Hannover und die Spielwarenmesse in Nürnberg, in punkto Entertainmentsoftware sind wir ein absolutes Entwicklungsland. Obwohl wichtigster und absatzstärkster Markt auf dem europäischem Festland, gelang es bis dato noch keinem Veranstalter, sich mit einem überzeugenden Messekonzept in diesem Bereich zu etablieren.



Eine nicht zu unterschätzende Bedeutung kommt dabei der Tatsache zu, daß die hiesige Entertainment-Hardware bislang von nahezu einem einzigen Hersteller kam, der Preis, Angebot und Nachfrage diktieren konnte. Erst mit der Einführung der 16-Bit Konsolen und den immer mehr "spiele-orientierten" PCs kam es zu einem Sinneswandel in Volk und Industrie. Spiele, sprich Entertainment-Produkte, waren nicht länger ein Amiga- und C64-Privileg. Oder sollte man besser sagen ein Brandzeichen? Wie lange hat es gedauert, bis auch die sich selbst schlichtweg als seriös bezeichnenden Firmen akzeptiert hatten, daß Spiele und eine einfache Handhabung der Schlüssel zum Verkaufserfolg, sprich Massenmarkt, sind? Also fand an vielen Orten ein Umdenken statt. Computer und Entertainment waren plötzlich Magnete mit unterschiedlicher Polung.



Neuorientierung

Immer öfter drängt sich in letzter Zeit der PC bei den Spiele-Erstentwicklungen in den Vordergrund. Und wie das im Leben immer so ist, was man nicht hat, das will man. Also versucht Commodore schon seit Jahren, auch auf dem "seriösen" Parkett Fuß zu fassen, was in letzter Instanz dazu führte, daß größere Kontingente an Hardware bei der Konkurrenz eingekauft wurden, um dann, mit einem entsprechenden Label versehen, erneut in den Wettbewerb geschickt zu werden. Trotzdem, oder gerade aus diesem Grunde, fühlte man sich berufen, ein neues Messekonzept in Deutschland zu etablieren. Eine Mischung aus Entertainment- und Fachmesse sollte es werden. Gedanken und Ansätze waren gut. Wenn noch einige organisatorische Mängel beseitigt werden können (Teppiche, Ausstellerabend, Preisverleihung) und vor allem auch die ausländische Industrie genügend Anreize erhält, sich der Messeherausforderung Frankfurt zu stellen, dann haben wir hier sicherlich ein nicht zu unterschätzendes Wachstumspotential. Hält man den Veran-

staltern des ICP-Verlags noch zugute, daß dies ihre erste Messeorganisation war, kann man mit dem Ergebnis recht zufrieden sein.
Doch der von allen erhoffte Besuchersturm, war eher ein laues Windchen. Es kursieren zwar einige mehr oder weniger offizelle Zahlen, die aber von hier aus nicht bestätigt werden können.

Wenig Neues

In Punkto Neuheiten hielt man sich auf der WOC noch stark zurück. Die neuen Megaseller werden wohl allesamt noch bis zur CES in Las Vegas zurückgehalten. So konnte einem lediglich Ascon mit dem Patrizier-Nachfolger "Elizabeth I", für den sich übrigens Ralf Glau verantwortlich zeigt, den Mund wässrig machen. Am Rushware/Softgold-Stand konnte man sich neben Dudelsack-Klängen von den Fertigkeiten des "Comanche" überzeugen. Bei Selling Points/Alliance konnten die "Creepers", "Car and Driver" und "Legend of Valour" einer eingehenden Untersuchung unterzogen werden. Für entsprechende Abwechslung vom Computerwahn, sorgten die Bar-Fly-Anlage von Alliance, unser schicker Ferrari-Simulator oder der Venturer mit seinen faszinierenden, dreidimensionalen Sinnestäuschungen.
Commodore präsentierte sich, nach außen hin, in glänzender Verfassung und hatte mit dem Amiga 1200 und dem Amiga 4000 zwei wahre Highlights dieser Messe auf seinen Ständen. Und diese, vor allem der A-1200, wurden ebenso bestaunt, wie auch gekauft. Eine Regelung, die durchaus nachahmenswert ist, aber zur Folge hätte, daß Prototypen in einem solchen Messekonzept, wo alles Ausgestellte auch käuflich sein sollte, keinen Platz hätten. Doch damit würde wiederum ein ganz wesentlicher Bestandteil einer Messe verloren gehen. Die richtige Mischung aus Entertainment, also reiner Unterhaltung, Verkaufsausstellung und Premieren machen den Erfolg der Zukunft aus. Alles andere kann man auch in den entsprechenden Abteilungen der Kaufhäuser finden. Und die verlangen keinen Eintritt.

Thorsten Szameitat ■





Lucas Arts

...and action!

Lucas Arts zählt trotz mittlerweile zahlreicher Konkurrenz zu den schillerndsten Namen in der Softwarebranche. Absolute Top Acts wie Monkey Island II und Indiana Jones IV beherrschen die Charts schon monatelang und in den verschiedensten Leser-Charts lesen sich die Auflistungen wie eine Best Of Lucas-Auswahl. Nun kündigt sich neues Material aus der Skywalker-Ranch an, das wir schon jetzt einer genauer Betrachtung unterziehen wollen. Als besonderers Bonbon können wir Ihnen ein ausführliches Interview mit Lucas Arts-Chef Kelly Flock bieten.

■ Von Hans Ippisch

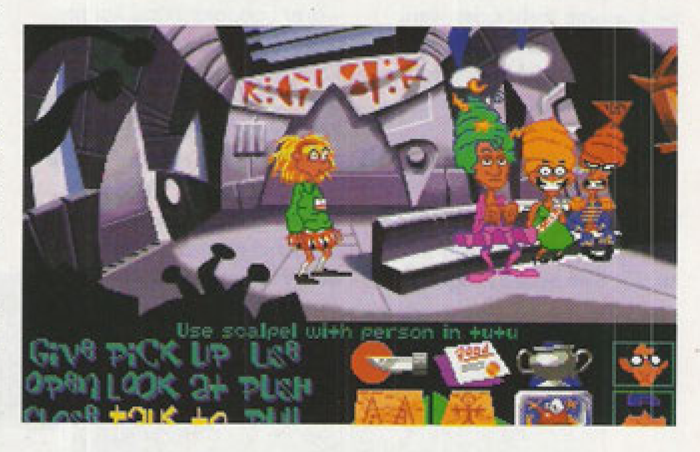
Maniac Mansion 2 - Day of the Tentacle

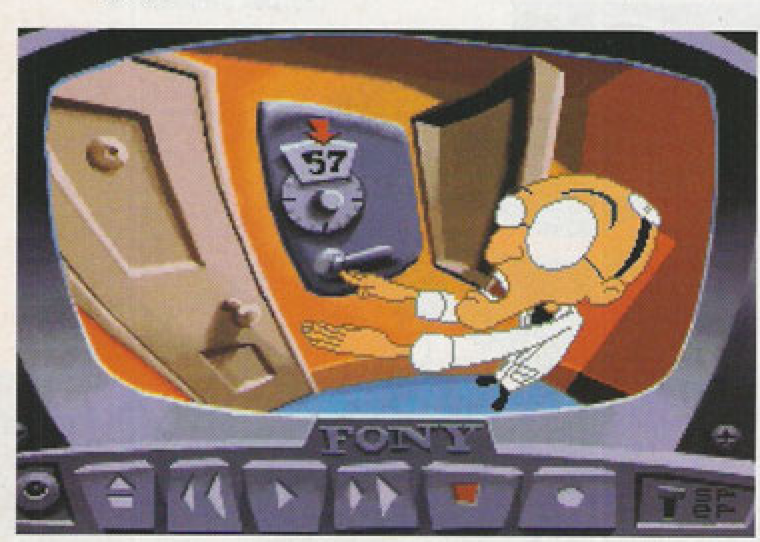
Lediglich langgedienten Spielhasen unter Ihnen werden die alten Klassiker bekannt sein. In unserem Lucas Games-Special ab Seite 80 können Sie sich über die Vorläufer zu Day of the Tentacle informieren. Fünf Jahre nachdem Maniac Mansion ein neues Spielegenre einläutete, kündigt sich nun langsam der offizielle Nachfolger an.

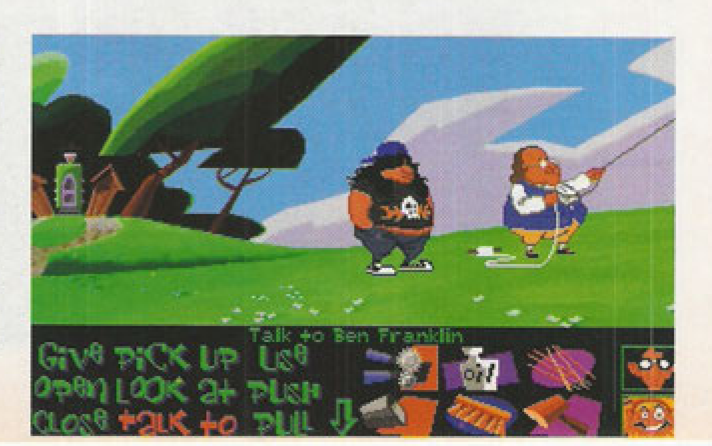
In Maniac Mansion 2 kommt endlich der große Tag der Tentakel. Im ersten Teil hatte sich das Tentakel vergeblich für eine große Karriere als Popstar abgemüht. Mehr als ein bescheidener Plattenvertrag ist jedoch nicht daraus geworden. Nun soll die ganze Welt in ein Tentakel-Imperium verwandelt werden.

Die Designer von Day Of The Tentacle, Dave Grossmann und Tim Delacruz, wollen mit diesem Spiel wieder in neue Comedy-Bereiche vorstoßen. Zuvor waren die beiden intensiv mit den Arbeiten an den Monkey Island-Spielen beschäftigt. Um nicht ewig auf Piraten-Ambiente und Bambus-Stäbe festgelegt zu sein, nahmen sie die Hauptfiguren aus Maniac Mansion und basteteln darum ein neues Spiel, das nahtlos an den ersten Teil anschließt, jedoch noch einige Kategorien verrückter und grafisch wesentlich eindrucksvoller ist.

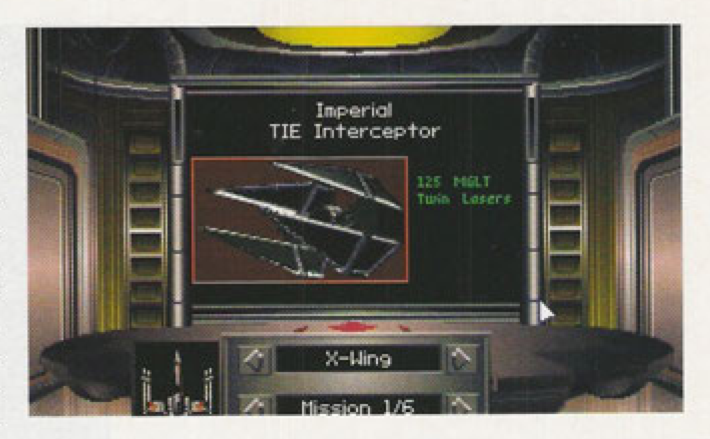


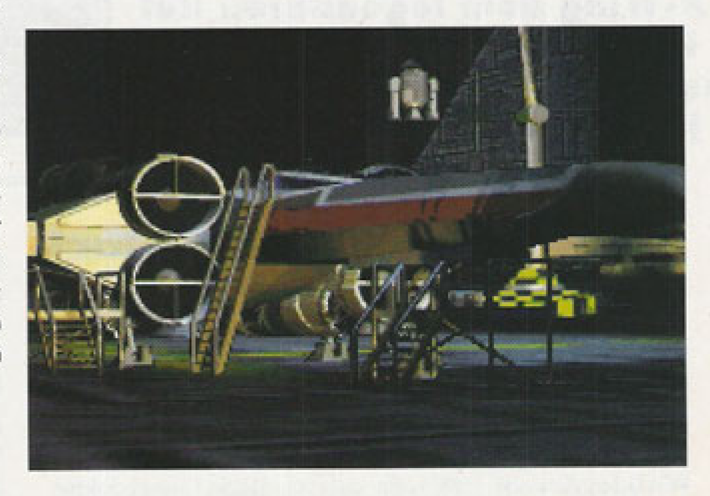






Dr. Fred, ein ziemlich irrer Wissenschaftler, erlangte zwar am Ende des ersten Teils wieder seine psychische Gesundheit, doch nun muß sich die Menscheit mit wesentlich schlimmeren Problemen herumärgern. Er verschwand wieder in seinem Labor und brütete eine neue Generation von Tentakeln aus. Diese wollten nun die Macht über die Menschheit erlangen, indem sie die ganze Energie für sich in Anspruch nehmen. Im ersten Teil durften wir zur Rettung noch aus einer Schar von sieben Jugendlichen drei Vertreter auswählen, die wir zu Rettung ins Abentuer schickten. Nun sind es nur drei Bälger, die jedoch prachtvoll die aktuelle Teenager-Szene in den Staaten präsentieren. Bernard kennen wir schon aus Teil 1. Alles was mit Computer zu tun hat, ist in seiner Großhirnrinde abgelegt. Laverne studiert im 20.Semester Medizin und tut nichts lieber, als seine Pathologie-Fähigkeiten auszubauen. Den Abschluß unseres Clubs der einsamen Herzen, bildet Hoagie, ein überzeugter Anhänger von Nirwana und Pearl Jam und Roadie. Alte Bekannte stellen die Mitglieder der Edison Familie dar. Die ersten Screenshots machen schon einen großartigen Eindruck. Die Charaktere sind wesentlich größer und somit deutlich detaillierter. Zwischen den drei Hauptdarstellern muß man während des Spiel übrigens ständig hin- und herschalten. Das Gameplay gestaltet sich somit im Vergleich zu Monkey Island II wesentlich abwechslungsreicher. Das SCUMM-System wurde für Day Of The Tentacle deutlich überarbeitet. Ausführliche Spracheffekte und Full-Screen-Animationen runden das Spiel ab. Wir werden Sie natürlich auf dem Laufenden halten. Angekündigt ist das Spiel übrigens für Juli 1993.





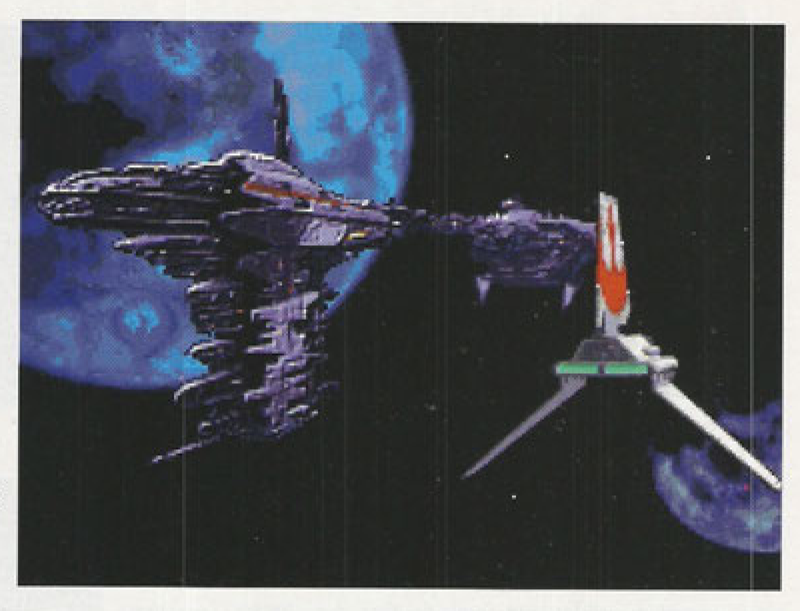


Seit gut einem Jahr versetzen zwei Namen die Spielebranche bei ihrer Erwähnung in aufgeregtes Geflüster und atemloses Staunen. Zum einen ist dies Strike Commander von Origin, das sich erst etwa ab Februar in die Lüfte erheben soll. Zum anderen ist es X-Wing von Lucas Arts, das PC-User nun endgültig im Januar in die Rolle von Luke Skywalker versetzen soll.

Wie Sie vielleicht schon bemerkt haben, handelt es sich bei X-Wing, das übrigens Egs-Wing ausgesprochen wird, um die Flugsimulation des X-Wing-Fighters aus der grandiosen Star Wars Trilogie. Zunächst darf man als Raumjäger-Frischling im Trainigslager erste Erfahrungen im Umgang mit den verschiedenen Raumschifftypen, die man aus Star Wars kennt, sammeln. Bevor man sich an den actiongeladenen Missionen beteiligen darf, sollte man ein paar Probe-Flugstunden absolvieren, die hindernisreiche Flugstrecken und Kampfgebiete beinhalten. Drei verschiedene Kampagnen stehen anschließend mit jeweils knapp 15 Missionen bereit. Die Grafik ist ähnlich wie in Wing Commander aufgebaut und präsentiert sich als Mischung aus Polygontechnik und Bitmap-Grafik. Erste Probeflüge hinterlassen einen grandiosen Eindruck. Insbesondere die spektakulären Filmsequenzen dürften Origin einen kalten Schauer über den Rücken jagen. Durch das neue Grafiksystem LANDRU, wird sogar den Zwi-



schensequenzen aus Wing Commander der Rang streitig gemacht. Wir wollen nur hoffen, daß sich X-Wing nicht ähnlichen Verzögerungstaktiken wie Strike Commander unterwerfen muß und alle PC-Besitzer tatsächlich im Frühling zu ihren ersten Sternenmissionen abheben können. Daß man sich für dieses Abenteuer ausreichend Festplattenplatz und einen schnellen Rechner (ab 386er) reservieren muß, dürfte wohl klar sein. Soundblaster-Besitzer dürfen sich sogar über digitalisierte Stimmen aus dem Film freuen. Da läßt sich nur sagen: Möge die Macht bei der Fertigstellung dieses Spektakels mit ihnen sein.



Ob X-Wing dem legendären Ruf der Film-Saga gerecht wird? Die Künste der Kalifornier lassen auf jeden Fall hoffen.

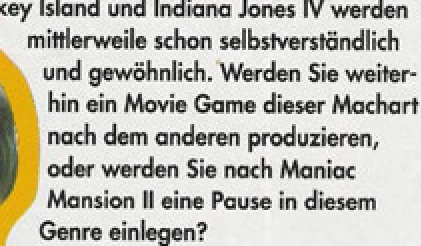
Interview mit Kelly Flock

Kein geringerer als der General Manager von Lucas Arts stellte sich unseren Fragen. Was Kelly Flock (KF) zur Konkurrenz von Westwood, über den Einfluß von George Lucas und Klassiker wie Koronis Rift zu sagen hat, haben wir für Sie herausgefunden.

PG: Lucas Arts hat mittlerweile auf dem Movie Games-Sektor zahlreiche Konkurrenz bekommen. Allen voran besonders Westwood, die mit Kyrandia ein sehr gutes Spiel veröffentlicht haben, das vom Gamedesign her sehr ähnlich zu Monkey Island und Indiana Jones ist. Befürchten Sie, daß irgendwann ein Softwarehaus bessere Movie Games produziert als Sie?

KF: Wir haben keine Angst davor, daß jemand anfängt, bessere filmähnliche Adventures als wir zu entwickeln. Solide filmähnliche Titel dienen der Stärkung und Ausweitung dieser Kategorie von Spielen. Wir sehen das als möglichen Vorteil für uns. Jegliches Wachstum in dieser Kategorie von Spiel wird Marktführern wie Lucas Arts Vorteile bringen. Nachahmung ist die aufrichtigste Form von Schmeichelei.

PG: Der perfekte Stil und die hohe Qualität von Secret Of Monkey Island und Indiana Jones IV werden mittlerweile schon selbstverständlich und gewöhnlich. Werden Sie weiterhin ein Movie Game dieser Machart nach dem anderen produzieren, oder werden Sie nach Maniac Mansion II eine Pause in diesem Genre einlegen?



HAL BARWOOD, DER PROJEKT-LEITER VON INDY IV, IST URSRÜNGLICH DREHBUCHAUTOR

KF: Wir glauben nicht, daß die Grafik-Adventures, die wir entwickeln, "gewöhnlich" werden. Mit jedem Spiel verbessern wir deutlich die Technik. Die letzten Spiele haben verschiedene Perspektiven, Lichteffekte und interaktive Musikuntermalung eingeführt, nur um ein paar Verbesserungen zu nennen. Unser nächstes Spiel, Day of the Tentacle, wird deutlich größere und wesentlich ausdrucksvollere Charaktere, ein erweitertes Interface (Spielsteuerung (Anm. d. Red)), komplexe Full-Screen-Animationen und ausgiebigen Gebrauch von Soundeffekten und Sprache bieten. Derzeit arbeiten wir an Spielen, die Spezialeffekte enthalten werden, wie sie bisher Filmen vorbehalten waren. Zusätzlich zu unserem großen Reservoir an technischer Begabung sind wir große Geschichten-Erzähler. Solange es eine tolle Geschichte zu erzählen gibt, damit meine ich, sie in diesem Medium zu erzählen, wird Lucas Arts interaktive Adventures entwickeln.

PG: Werden Sie Ihr SCUMM-System zu neuen Ufern führen oder werden Sie ein komplett neues Movie Games-System entwickeln?

KF: Egal, was für Methoden notwendig sind, um an der Spitze unserer Industrie zu bleiben, wir werden sie anwenden.

PG: Wieso hat es solange gedauert, einen Nachfolger zu Maniac Mansion zu produzieren, das die Spielewelt schon vor über fünf Jahren überraschte?

KF: Das ursprüngliche Maniac Mansion wurde 1987 eingeführt. Nicht lange danach wendeten wir unsere Aufmerksamkeit Indiana Jones and the Last Crusade zu, das 1989 veröffentlicht wurde, damit das Spiel zur gleichen Zeit wie der Film veröffentlicht werden konnte. Tatsächlich wurde The Secret of Monkey Island verzögert, um Indy 3 rechtzeitig fertigstellen zu können. Als Indy 3 endlich fertig war, setzten wir die Prioritäten auf die Fertigstellung von Monkey Island und anschließend Monkey Island 2 - Le Chucks Revenge. Die Designer von Day Of The Tentacle, Dave Grossman und Tim Delacruz, waren behilflich bei den Monkey Island-Designs und entwarfen die Scripts zu beiden Spielen. Als es Zeit wurde, ein neues Adventure zu entwickeln, wollte das De-

signer-Paar ein Comedy-Spiel entwickeln, in das sie eine größere Auswahl an Objekten und Szenarien einbinden konnten - und nicht auf Piraten, Bananen und Bambus beschränkt sein. Maniac Mansion schien die perfekte Inspiration für ein neues Comedy-Spiel zu sein, und daher der Nachfolger. Außerdem, um ehrlich zu sein, Day Of The Tentacle wird sehr von Maniac Mansion abweichen. Die Spiele enthalten ein paar gleiche Charaktere, die Tentakel, die Edison-Familie und Bernard, jedoch neben diesen Ähnlichkeiten, sollten Sie Ausschau nach ein paar echten Überraschungen halten.

PG: Viele Softwarehäuser benutzen bereits digitalisierte Bilder von Fotos. Ist das der richtige Weg? Ich bevorzuge es, gezeichnete Grafiken zu sehen, wo es die verrücktesten Ideen, die ein Grafiker haben kann, zu bewundern gibt. Wie ist Ihre Meinung dazu?

KF: Wir sind nicht unbedingt der Auffassung, daß etwas um so besser ist, je realistischer es aussieht. Stattdessen vertreten wir die Meinung, daß die visuelle Gestaltung eines Spiels die spezielle Spiel-Thematik unterstützen muß. In manchen Fällen sind digitalisierte Fotos oder full-motion-Videos genau richtig. Andererseits kann eine irrsinnig komische, cartoonartige Gestaltung das Ticket zum perfekten Spielspaß bedeuten.

PG: Sollten die Spiele jemanden in eine neue Welt entführen, die es nie geben wird, oder in eine Welt, die möglichst nahe an der Realität liegt?

KF: Das hängt wieder von der Thematik des Spiel ab. Einer der wunderbaren Aspkete dieses Unterhaltungsmediums ist, wie auch immer, die Möglichkeit, imaginäre Plätze zu kreieren.

PG: Viele Leute würden gerne wisse, welche Stufen ein Lucas Arts-Spiel von der ursprünglichen Idee bis zu einem fertig verpackten Spiel durchschreitet. Können Sie uns einen kurzen Abriß geben?

KF: Der Entwicklungsprozeß beginnt mit einer Idee zur Story. Ein Projekt-Leiter gestaltet die Idee dann in einem Design-Dokument aus. Anschließend wird ein Team aufgestellt, das aus einem Projektleiter, Künstlern, Programmierern und Sound-Designern zusammengesetzt ist. Die Künstler gestalten das Story-Board, das Charaktere und Szenarien enthält. Einmal verbessert, werden dann Hintergrundgrafiken und Animationen entwickelt und Schriftsteller arbeiten an den Dialogen. Die Programmierer setzen die verschiedenen Teile des Spiels zusammen. Einmal in der Beta-Phase, wird das Spiel dann von unserem rigorosen Testteam auf kleinste Details geprüft. Erst wenn die Tester das Spiel als fertig abzeichnen, wird das Spiel produziert und an die Läden ausgeliefert.

PG: Firmengründer George Lucas gilt als eine der schillerndsten Gestalten in Hollywood. Mit seiner Star Wars-Trilogie hat er sich einen legendären Ruf erschaffen. Hat er auch irgendeinen Einfluß auf die Spiele?

KF: George Lucas hat auf zwei Wegen Einfluß auf unsere Spiele. Zunächst steht seine Arbeit für die Kombination von wunderbarer Story-Erzählung und State Of The Art-Technik. Wir halten an dieser Philosophie fest. Zum anderen haben wir die Star Wars- und Indiana Jones-Trilogie, von denen wir profitieren können. Den meisten unserer erfolgreichsten Spiele haben diese Filme als Inspiration gedient.

Indiana Jones IV- Inside

Einen kleinen Einblick in die Entwicklung des letzjährigen Spieleknüllers erhalten Sie anhand dieser Screenshots. Von verschiedenen Zeichnern und Grafikern werden zunächst Schwarzweiß-Scribbels angefertigt, die anschließend gescannt werden. Erst auf dem Screen werden diese coloriert und in die endgültige Fassung gebracht. Für diese Grafiken waren übrigens James Alexander Dollar, Mike Eber und Avril Harrison verantwortlich.





PG: Die Special-FX Section von Lucasfilm, Industrial Light & Magic, gilt als Marktführer. Ihnen haben wir neben den Star Wars-Spezial-Effekten auch die perfekten Special Effects in Terminator II zu verdanken. Nutzen Sie das Know How der Schwesterfirma?

KF: Wir teilen uns einige Künstler mit Industrial Light & Magic. Außerdem haben wir damit begonnen, einige der Spezial Effekte einzusetzen, denen sie den Weg gebahnt haben. Manchmal können wir sogar die Effekte kreieren, indem wir die intern entwickelte Technik nutzen, die speziell für unsere Game-Systems geschaffen wurde.

PG: Zu Beginn sorgten Sie vor allem durch Arcade-Spiele wie Ballblazer, Rescue On Fractalus oder Koronis Rift für Aufsehen. Koronis Rift ist übrigens mein Alltime-Klassiker und außerdem das erste Spiel, das ich mir gekauft habe. Können wir noch weitere Spiele in diesem Stil erwarten?

KF: Wir glauben, daß dieser Typ des Arcade-Spiels nun allgemein besser für Videokonsolen geeignet ist, und wir haben derzeit keine Pläne in der Schublade PC-Spiele mit dieser Veranlagung zu entwickeln. Unsere Aufmerksamkeit richtet sich auf PCs hauptsächlich auf Grafik-Adventures und Simulatoren.

PG: Mr. Flock, vielen Dank für das ausführliche Interview.

Formula One Grand Prix

Formida

Mit "Formula One Grand Prix" erweitert Microprose sein Kontingent an hochkarätigen Simulationen um ein weiteres Meisterwerk.

Nach dem flotten Installationsvorgang wird zumindest der Besitzer einer kleineren Festplatte über den Umstand begeistert sein, daß sich "Formula One Grand Prix" mit erfreulichen sieben MByte zufrieden gibt. Übertriebene Löschaktionen müssen also nicht veranstaltet werden, um in den Genuß dieses Spiels zu kommen.

Ein Handbuch, das diesen Namen auch verdient.

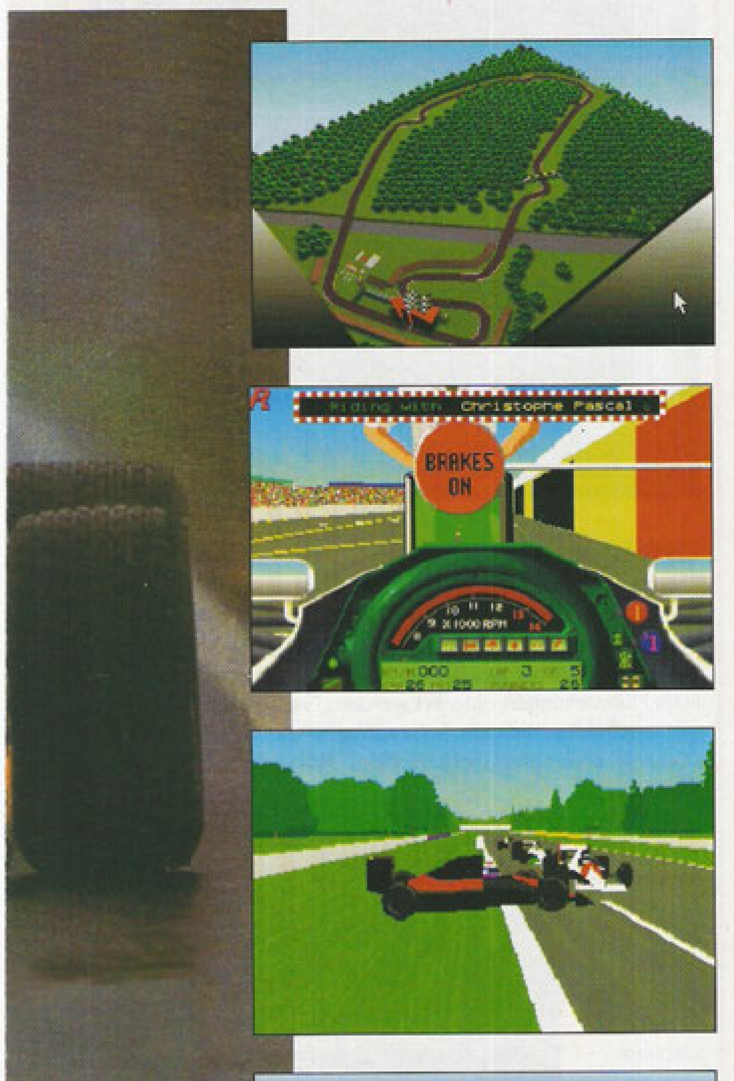
Das vorbildliche Handbuch besticht vor allem durch seine genauen Erklärungen und zahlreichen Hintergrundinformationen. Besonders das Nachwort bietet jedem interessierten Rennsportfan reichlich Lesestoff. Auf über 20 Seiten wird dem Leser der Rennzirkus mit all seinen Bestimmungen, Fachausdrücken und Daten nähergebracht. Hätten Sie zum Beispiel gewußt, daß die Motoren der Boliden in extremen Situationen über 2000°C aushalten müssen?
Jede Funktion wird dem Leser anhand übersichtlicher Skizzen oder typischer Beispiele erklärt, so daß man niemals im Dunkeln tappen muß. Die Beschreibung der einzelnen Kurse ist ein besonderer Leckerbissen, denn sie fungiert als astreiner Copilot. Hier wird jeder Kurve die entsprechende Höchstgeschwindigkeit zugeordnet, die man möglichst nicht überschreiten sollte, wenn man eine unnötige Kollision mit der Seitenbegrenzung vermeiden möchte. Wer sein fahrerisches Können weiter verbessern möchte, der sollte sich die abschließenden Profitips zu Gemüte führen.

Von der Theorie zur Praxis.

Das eigentliche Rennen gliedert sich in vier mehr oder weniger unabhängige Teilbereiche. Im "freien Training" kann man sich sowohl mit seinem Wagen als auch mit den örtlichen Begebenheiten vertraut machen. Gefährliche Kurven müssen im Gedächtnis abgelegt werden, um nicht in ausweglose Situationen hinein zu rutschen. Beim Boxenstopp kann dem kleinen Geschoß außerdem der letzte Schliff verliehen werden, indem man Veränderungen an der Karosserie und dem Getriebe vornimmt. Das anschließende

bel

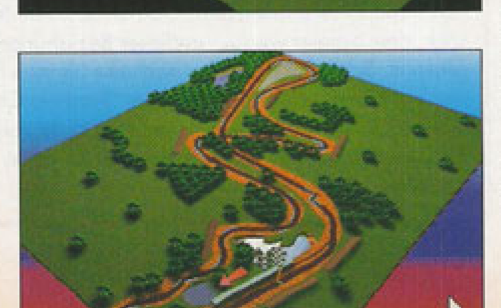








Mit bewundernswerter Perfektion hat Englands Edelschmiede hier das Geschehen des Formel Eins-Zirkus eingefangen.



Qualifikationsrennen erfordert höchste Konzentration, denn mit Hilfe der besten Rundenzeit wird die jeweilige Startposition ermittelt. Da jeder Fahrer am liebsten von der "Pole Position" ins Rennen gehen möchte, schießen die Piloten wie der geölte Blitz über die Fahrbahn. Aus diesem Grund sollte man auch die beiden Außenspiegel im Auge behalten, denn ein Auffahrunfall durch einen todesmutigen Höllenfahrer kann wertvolle Sekunden kosten.

Sollte es auf der Strecke zu einer größeren Karambolage kommen, so besteht nur selten die Gefahr, in diese auch versehentlich hineinzurasen, denn die zahlreichen Helfer schwenken ad hoc die gelbe Fahne. Diese Flagge signalisiert, daß man sich bremsbereit halten sollte, denn fahruntüchtige Unfallfahrzeuge müssen aus dem Weg geräumt werden. Ein weiterer Beweis für die erstaunliche Realitätsnähe ist das völlig unabhängige Handeln der ein-

zelnen Piloten. Hält man sich während eines Reifenwechsels in der Boxengasse auf, so kann man beiläufig beobachten, wie auch andere Fahrer an ihren Rennwagen herummontieren lassen oder blitzschnell auf der Einfahrtsspur beschleunigen.

Im Hauptrennen geht es dann wirklich heiß her. Je nach gewählter Schwierigkeitsstufe geizen die gegnerischen Piloten nicht mit gehässigen Tricks und üben einen permanenten Psychoterror auf den streßgeplagten Neuling aus. Ein Blick in den Rückspiegel genügt, um den geringen Abstand festzustellen, mit dem der Hintermann am eigenen Heck hängt. Ein Fahrfehler und die Kollision ist perfekt. Möchte man allerdings im Rennzirkus erfolgreich sein, so muß man sich genau dieses rücksichtslose Fahrverhalten antrainieren. Als braver Mitstreiter hat man nicht den Hauch einer Chance. Nach einem Lauf können verschiedene Tabellen und Statistiken abgerufen werden. Von Rundenbestzeiten, über eine komplette Saisontabelle, bis hin zu den wichtigen Herstellerpunkten ist wirklich alles vertreten. Ist man mit seinen Leistungen zufrieden, so kann das erzielte Ergebnis abgespeichert werden.

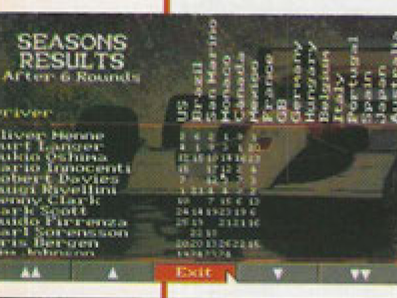
35 Spieler an einem Rechner? Kein Problem!

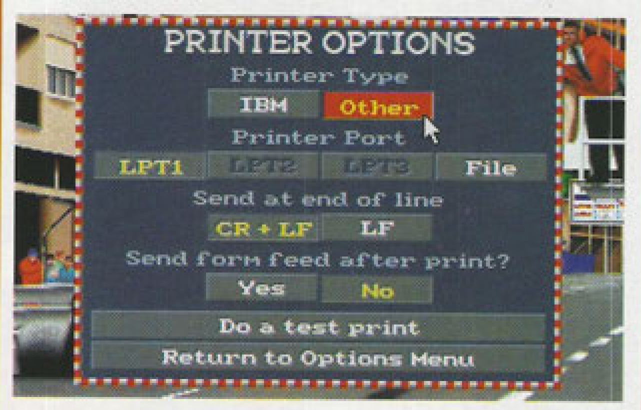
Der Multiplayer-Modus ist ebenfalls eine hervorragende Idee. Zwar ist ein gepflegtes Modemspiel nicht möglich, dafür können aber an einem Rechner bis zu 35 Kontrahenten antreten. Jetzt wird hintereinander gefahren und um fahrerische Verzerrungen zu vermeiden, verleiht "Formula One Grand Prix" den Computergegnern jedes Mal die gleichen Eigenschaften. Außerdem wird der letzte humanoide Pilot exakt simuliert, alle Fahrfehler und die genaue Endzeit eingeschlossen. Diese Option sollte man allerdings nicht überstrapazieren, denn nehmen zu viele Spieler an einem Rennen teil, kann es durchaus passieren, daß sich Langeweile breitmacht und die üblichen Ermüdungserscheinungen auftreten.

In puncto Grafik

Statistiken

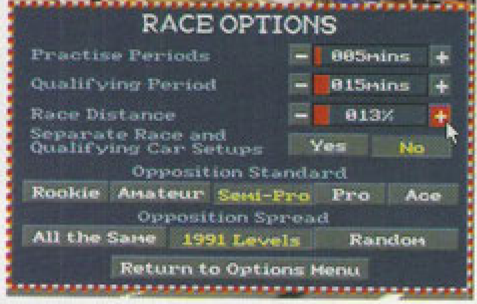
Nach einem Lauf stellt man sich als statistisch veranlagter Rennfahrer möglicherweise einige Fragen, die zur Beurteilung des eigenen Könnens wichtig sind. Wer ist die beste Runde gefahren? Mit wieviel Sekunden lag ich hinter dem Sieger? Wieviele Weltmeisterschaftspunkte habe ich gewinnen können? Und wie sieht es überhaupt mit der Herstellertabelle aus? Um diese Neugierde zu stillen, kann man sich nach Ablauf des Rennens die zahlreichen Statistiken und Tabellen vor Augen führen lassen, in denen genau ersichtlich ist, wie schlecht oder wie gut man sich auf einem Kurs geschlagen hat. Wenn man einen neuen Rundenrekord aufgestellt hat, so wird dieser sofort abgespeichert und man darf sich mit den Top-Piloten Senna oder Mansell auf eine Stufe stellen.





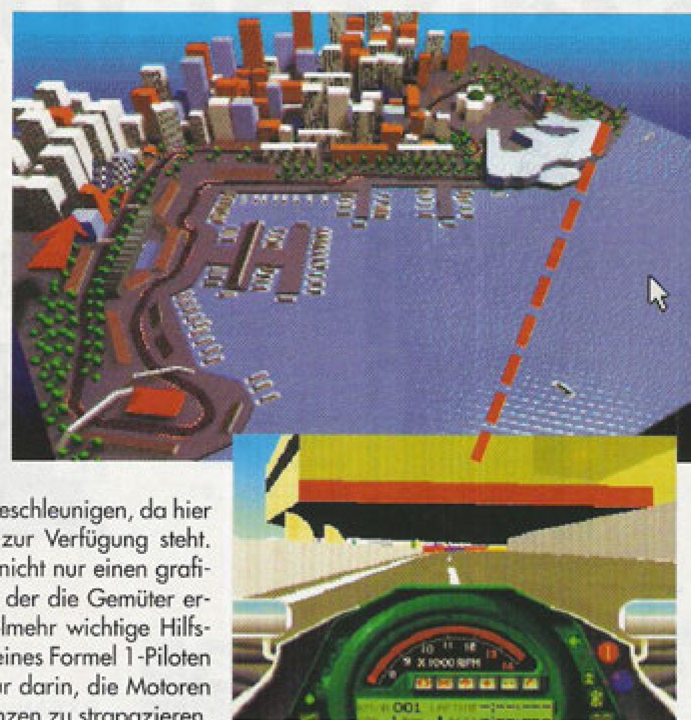
Optionen

"Formula One Grand Prix" verfügt über eine Vielfalt an Optionen. Dabei beschränken sich die Einstellungen aber nicht nur auf die gewöhnlichen Grafikkonfigurationen, sondern haben wesentlich mehr zu bieten. So können beispielsweise nützliche Hilfestellungen aktiviert werden. Gerade für den Anfänger empfiehlt es sich ein Automatikgetriebe, Steuerungsunterstützung und computergesteuertes Abbremsen zu wählen, denn auf diese Weise wird aufkommende Frustration sofort im Keim erstickt. Einblenden der Ideallinie und ein unzerstörbares Fahrzeug vervollständigen die Palette. Ein weiteres Menü befaßt sich mit der verwendeten Zeiteinteilung. Kaum ein Spieler möchte wohl die volle Distanz von 80 Runden um einen Kurs drehen, denn schließlich handelt es sich hier lediglich um eine Simulation und nicht um die knallharte Realität. Aus diesem Grund läßt sich die Renndauer prozentual herunterschrauben. Wer mit dem Eingabemedium oder seiner Konfiguration nicht ganz einverstanden ist, kann diese ebenfalls seinen Bedürfnissen anpassen. Ob nun Tastatur, Maus oder Joystick, dem Spieler werden in dieser Beziehung keine Grenzen gesteckt. Schließlich können noch die Namen der Fahrer und der Teams verändert werden, denn "Formula One Grand Prix" hat die festen Größen des Rennzirkus nicht von Beginn an intus. Das beigefügte Informationsblatt kann da bestimmt weiterhelfen.



Kurse

Die 22 Rennstrecken bestechen vor allem durch ihre originalgetreue Darstellung. Die fast schon legendäre Tunneldurchfahrt in Monte Carlo ist ebenso mit von der Partie, wie die scharfen U-Kurven in Magny Cours und die beeindruckenden Wolkenkratzer in Phoenix. Auf absolute Spitzengeschwindigkeit läßt sich das flotte Vehikel am besten auf dem Mexico City-Kurs beschleunigen, da hier die längste Zielgerade zur Verfügung steht. Die Karten stellen aber nicht nur einen grafischen Leckerbissen dar, der die Gemüter erfreuen soll, sondern vielmehr wichtige Hilfsmittel. Der Tagesablauf eines Formel 1-Piloten besteht nämlich nicht nur darin, die Motoren bis an ihre Leistungsgrenzen zu strapazieren,



nein, auch das Studium der einzelnen Kurse darf nicht vernachlässigt werden. An welchem Punkt kann ich ein Überholmanöver starten? Unübersichtliche Kurven eignen sich bestimmt nicht so gut, wie eine lange Gerade auf der außerdem ein günstiges Windschattenfahren möglich ist. Besonderes Augenmerk muß ebenfalls auf gefährliche Schikanen gelegt werden, denn hier ist meist starkes Abbremsen und eifriges Schalten bitter notwendig.



übertrifft das neueste Werk aus dem Hause Microprose die bisherigen Referenzprogramme dieses Genres um mehrere Reifenbreiten. Kleine Feinheiten wie fahnenschwingende Hampelmänner oder die detailgetreue Darstellung der Boxengasse, hat man bislang nur selten zu Gesicht bekommen. Darüberhinaus darf man das phantastische Intro nicht vergessen, daß perfekt animiert ist und mit tollen Sequenzen aufwarten kann. Ähnliche Szenen können auch während des Spiels beobachtet werden. Zum Beispiel läßt der Sieger nach einem Rennen kräftig die Sektkorken knallen und verspritzt reichlich klischeehaft das schäumende Naß. Lediglich auf die hübschen Mädels, die den errungenen Lorbeerkranz überreichen, wurde verzichtet. Die unterschiedlichen Hintergründe können ebenfalls überzeugen, sind sie doch sowohl an Quantität als auch an Qualität kaum zu überbieten. Dies sind jedoch alles nur nebensächliche Faktoren, die lediglich den positiven Gesamteindruck bestätigen. Das Wesentliche ist wohl immer noch die Darstellung des Rennens. Hier kann "Formula One Grand Prix" noch einige Stundenkilometer drauflegen, denn die Geschwindigkeit der Grafik ist im wahrsten Sinne des Wortes atemberaubend. Schnellt die Tachonadel erst einmal auf die astronomische Zahl von Tempo 300, so entwickelt sich im gebannten Spieler wirklich das Gefühl, mit diesem Affenzahn über die lange Gerade zu sausen. Sogar beim Start bleibt das Scrolling fließend, obwohl ein gutes Dutzend Fahrer versucht, sich gegenseitig den Schneid abzukaufen. Dabei muß man auf riesige Hochhäuser, Tunneldurchfahrten und die langgezogenen Tribünen nicht verzichten. Alles inklusive und ohne einen großartigen Geschwindigkeitsverlust, denn die Detailtiefe kann der jeweiligen Rechenleistung genau angepaßt werden. Besitzer eines 286ers dürfen sich also freuen. Soundtechnisch gibt sich "For-

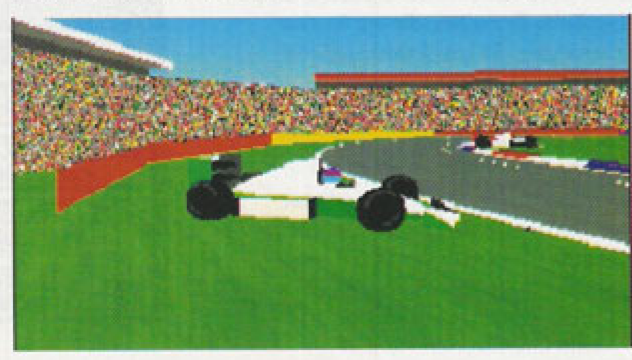
Kamera

Mit Hilfe des integrierten Kamerasystems läßt sich jeder Unfall genau rekonstruieren und man kann die Schuldfrage einwandfrei klären. Zwar hat das keine Auswirkungen auf das Rennen, aber man kann zumindest sein Gewissen beruhigen, nicht die Schuld an einer Massenkarambolage zu tragen. Das Geschehen kann dabei aus mehreren Perspektiven beobachtet werden, denn jeder Pilot hat eine flexible Kamera an Bord. So kann eine heikle Situation beispielsweise aus der Sicht des Hintermanns betrachtet und mögliche Fahrfehler auf diese Weise erkannt werden. Selbsterkenntnis ist der erste Weg zur Besserung! Die Zeitlupe läuft wie ein kleiner Film ab, so daß man sich gemütlich zurücklehnen und dem hektischen Treiben zusehen kann. Das hört sich jetzt vielleicht nicht besonders toll an, trotzdem nimmt man diese Funktion immer wieder gerne in Anspruch.



Nicht nur die Fahrt in einem der PS-Boliden ist rasant, auch die Kameraperspektiven und -schwenks verdeutlichen die Schnelligkeit.





mula One Grand Prix" ebenfalls beeindruckend. Den geschickten Programmierern ist es tatsächlich gelungen, den hochtourigen Klang der leistungsstarken Motoren originalgetreu wiederzugeben. Auf diese Weise läßt sich mit etwas Übung sehr leicht heraushören, in welchem Gang man sich gerade befindet und ein zeitraubender Blick auf die Anzeigen wird damit überflüssig. Selbst das Quietschen der Reifen, wenn man in eine steile Kurve hineinfährt, wurde nicht vergessen. Musikalisch beschränkte man sich auf die schöne Titelmusik, die aber durchaus überzeugen kann und auch kompositorisch sauber entwickelt worden ist.

Fazit: Geschwindigkeitsrausch am Bildschirm. Das ist vielleicht der passende Ausdruck für diese beeindruckende Simulation des internationalen Renngeschehens. Freunde dieser temperamentvollen Sportart sollten sich den Kauf nicht zweimal überlegen, sondern sofort zuschlagen. Ein besseres Programm wird es in absehbarer Zeit nicht geben.

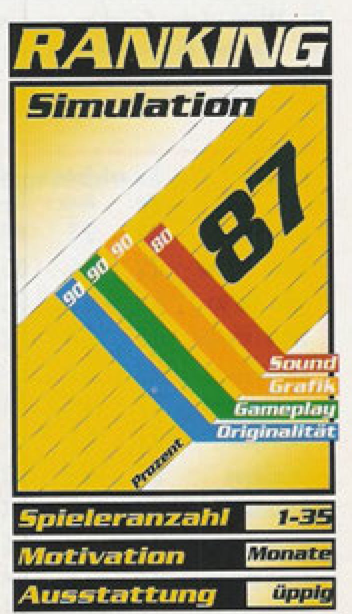
Oliver Menne

Tuning



Fällt dem Fahrer während des Rennens plötzlich ein, wie er die Leistungsfähigkeit seines Vehikels noch steigern kann, so kann er diese zündende Idee an den Boxen verwirklichen. Sowohl das kurze Ansprechen der Bremsen, als auch die Stellung der Spoilerflügel, kann ganz nach dem persönlichen Geschmack verändert werden. Alle vom Perfektionismus geplagten Fahrer können sich sogar an eine andere, vielleicht bessere Getriebeübersetzung wagen, was aber reichlich Fingerspitzengefühl erfordert und meistens nicht den erhofften Erfolg nach sich zieht. Besonders wichtig ist die Wahl des Reifentyps. Auf strohtrockener Fahrbahn empfiehlt sich ein extrem weicher Reifen, der sich allerdings leichter abfährt und bestimmt kein ganzes Rennen durchsteht. Bei einem Regenschauer oder generell schlechten Witterungsverhältnissen müssen unbedingt profilstarke Reifen aufgezogen werden, sonst entwickelt sich das Rennen zu einer unangenehmen Rutschpartie und vorzeitiges Ausscheiden ist häufig die konsequente Folge.





Das Urteil der Redaktion...

...will niemals den Anspruch auf Absolutheit erheben und kann es auch nicht.

Wir wollen Sie auf einen Blick umfassend darüber informieren, ob ein Spiel für Sie interessant ist oder nicht. Erst das Lesen des gesamten Artikels kann Ihnen ein umfassendes Bild des Programms vermitteln. Um aber dennoch Übersicht in das immer größer werdende Angebot an PC Spielen zu bringen, haben wir die Fülle der Einzelinformationen komprimiert. Daraus wurden zwei in der Aussage unterschiedliche Einheiten, die wir in eine ansprechende, wie leicht verständliche Form gebracht haben.

SPECS & TECS

Diese Einheit beinhaltet die Daten über Anforderungen, die das Spiel an Ihren PC stellt und wie es technisch ausgestattet ist. Darüberhinaus erhalten Sie zusätzliche Informationen über Hersteller, Preis, etc.

1 Welche Grafikkarten werden unterstützt?
2a Wird EMS-Speicher benötigt?
2b Welche CPU ist Vorraussetzung?
2c Wieviel Festplattenspeicher wird benötigt?
3 Welche Soundkarte wird unterstützt?
4 Welche Eingabemedien werden benötigt?
5 In welcher Sprache ist das Handbuch verfaßt?
6 Welche Sprache wird im Spiel verwendet?
7 Wie umständlich ist der Kopierschutz?
8 Wieviel soll das Spiel kosten?
9 Wem ist das Spiel zu verdanken?
10 Wer hat die Redaktion unterstützt?

SPECS & TECS

1 EGA / VGA / SVGA
3 Ad Lib / SoundBlaster / Roland
2a EMS
2b 386er
2c HD 12MB
4 Tastatur / Joystick / Maus
5 Handbuch Deutsch
6 Spiel Englisch
7 Kopierschutz normal
8 PREIS lt. Hersteller ca. DM 120,-
9 HERSTELLER Microprose
10 MUSTER von Hersteller

RANKING

1 Wirtschafts-simulation
2a 75
2b 75 75 75 75
3 Sound
4 Grafik
5 Gameplay
6 Originalität
Prozent
7 Spieleranzahl 2
8 Motivation Monate
9 Ausstattung normal
10 Preis/Leistung normal

RANKING

Hier können Sie auf einen Blick entscheiden, welchen Wert dieses Programm für Sie hat.

1 Spielgenre
2a Gesamtwertung
2b Darstellung der Bewertungsskala in 10%-Schritten (An ihr orientieren sich die Wertbalken der vier Einzelkriterien sowie die visualisierte Darstellung der Gesamtwertung)
3 Höhe der Soundwertung
4 Höhe der Grafikwertung
5 Höhe der Gameplaywertung (Spielbarkeit)
6 Höhe der Originalitätswertung (Welche neuen Ideen, Spielformen hat das Programm?)
7 Soviele Personen können sich das Vergnügen teilen.
8 So lange fesselt das Spiel an den Monitior.
9 Wie aufwendig ist die Spielausstattung?
10 Wieviel bekommt man für sein Geld?

Die Bewertungseinheit stellt den Gesamteindruck des Spiels grafisch dar.
Die Meinungen über die Gratwanderung zwischen Objektivität und Subjektivität in Spieletests gehen sicherlich auseinander. Wir haben jedoch einen Weg gefunden, die Bewertungen der Redaktion an objektiven Gesichtspunkten festzumachen. Ein Teil dessen ist die nachstehende Faktorentabelle für die unterschiedlichen Spielgenres. Nach wie vor werden für die verschiedenen Bewertungskriterien Prozentwerte vergeben, die nun aber nicht gleichberechtigt einen Durchschnittswert ergeben. Verschiedene Genres stellen ja unterschiedliche Ansprüche an die Programmierung. So hat die grafische Gestaltung einer Simulation sicherlich einen höheren Stellenwert als die eines Denkspiels. Im PC Games-Bewertungssystem werden die vier Kriterien mit sog. Gewichtungsfaktoren multipliziert (siehe Tabelle).

Genre	Gewichtungsfaktor			
	Sound	Grafik	Gameplay	Orig.
Arcade Action	0,3	0,3	0,3	0,1
Jump 'n' Run	0,3	0,3	0,3	0,1
Beat 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Shoot 'em up	0,3	0,3	0,3	0,1
Adventure	0,2	0,3	0,4	0,1
Text Adventure	0,2	0,2	0,5	0,1
Denkspiel	0,1	0,2	0,6	0,1
Simulation	0,3	0,4	0,2	0,1
Rollenspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Strategie	0,1	0,3	0,5	0,1
Sportspiel	0,2	0,3	0,4	0,1
Wirtschaftssim.	0,1	0,3	0,5	0,1

Der PC Games AWARD

Diese Auszeichnung für besonders empfehlenswerte Spiele ist mit keinerlei Mindestgesamtwertung verknüpft. Vielmehr wird der PC Games AWARD solchen Spielen verliehen, die sich im derzeitigen Angebot besonders abheben. Sei es, aufgrund exzellenter Programmierung, faszinierender optischer oder akustischer Machart oder besonders bemerkenswerte Spielideen. Solche Programme sollten auf alle Fälle in jede Softwaresammlung.

AWARD PC Games Disc & Mag

Comanche

Operation White Lightning

Ein Feldzug gegen Drogenbosse oder Terroristen? Völlig egal - mit diesem Grafiksystem würde Nova Logic sogar einen simulierten Krieg gegen Walt Disneys lustige Zeichentrickfiguren gut verkaufen können. Für Spieler mit schmalem Geldbeutel hat die Hubschraubersimulation Comanche dafür einen schlimmen Nachteil: Ohne Edel-Hardware läuft gar nichts.

Seit wievielen Jahren wird Intels 80386er CPU inzwischen verkauft? Waren es nicht vier oder sogar fünf Jahre? Fast genauso lang hat es gedauert, bis 1992 erstmals vereinzelt Spiele erschienen, die den mächtigen 32-Bit-Modus dieses Prozessors halbwegs ausnutzten - also kurz nachdem Intel schon seinen Prototypen für den Pentium 5, einen 64-Bit-Prozessor, vorstellte. Der Schritt ins 32-Bit-Zeitalter war für alle Softwarefirmen - egal ob groß oder klein, kommerzielle Anwendungen oder Spiele produzierend - lange Zeit mit Risiken verbunden. Eine breite Front von 286er-Besitzern hätte auf schwächere Konkurrenzprodukte ausweichen können, anstatt den kostspieligen Aufstieg zum 386er oder 486er zu wagen. Allein dem raschen Preisverfall leistungsfähiger PCs ist es jetzt zu verdanken, daß sich die Hersteller mit dem beschäftigen, was wirklich in modernen Rechnern steckt, 32-Bit-Action. Bei den bisherigen 32-Bit-Neuerscheinungen war der Leistungsunterschied zu den AT-Programmen nicht gerade deutlich zu erkennen. Das Golf-Referenzprogramm Links 386 pro bot trotz Dreidimensionalität fast ausschließlich nur stehende Grafiken. Etwas bewegter zeigte sich das 32-Bit-Rollenspiel Ultima 7, dafür bot es aber nur zweidimensionales Scrolling aus einer Pseudo-3D-Schräganischt. Bei Nova Logics Hubschrauber-Simulation ist das anders. Comanche ist das erste PC-Spiel, das eine natürliche Landschaft aus Bergen, Flüssen, Wiesen und Schluchten wirklich realistisch und fließend darstellen kann - immer vorausgesetzt, man hat die richtige Hardware. Actionspiel oder Flugsimulation? Comanche wird in den USA und in Deutschland in unterschiedlichen Versionen angeboten. Lassen Sie sich von den unterschiedlichen Titeln also nicht verwirren. "Maximum Overkill" und "Operation White Lightning" sind im Prinzip ein und dasselbe Programm. Beide Spiele bieten 20 verschiedene Missionen, die teilweise alleine und teilweise mit einem computergesteuerten Wingman zu erledigen sind. Die ersten zehn Missionen verstehen sich dabei als Übung und Vorbereitung auf die Operation White Lightning. Die Missionsbeschreibungen sind nicht gerade ausführlich und meistens sogar überflüssig, denn das Motto von Comanche könnte auch "Starten und Losballern" heißen. Außer dem eigenen Wingman ist eigentlich alles, was sich in der Voxel-Welt aus Hügeln und Schluchten bewegt, grundsätzlich feindlich. Ganz in diesem Sinne ist auch die Steuerung des Helikopters gehalten: Die Tasten '+' und '-' werden für die Höhensteuerung des RAH-66-Comanche benötigt. Außerdem dient die Tastenrei-







he 'Y' bis 'N' noch für die Auswahl der jeweils gewünschten Waffe. Alles andere kann mit dem Joystick erledigt werden. Im Vergleich zu anderen Flugsimulationen wie etwa Falcon 3.0, bei dem fast die gesamte Tastatur peinlich realistisch und genau mit Funktionen belegt ist, wirken diese Steuerungsmöglichkeiten tatsächlich etwas mager.
Tatsache ist aber auch, daß Comanche dafür schon nach einer halben Stunde Spielzeit gut beherrscht werden kann. Ein detailliertes Mission-Briefing mit eigenhändiger Waffenzusammenstellung und genauen Angaben der Zielkoordinaten gibt es nicht. In der englischen Version beschränken sich manche Anweisungen sogar auf Sprüche wie: "Flieg nordwärts, zerstöre alles was Du finden kannst und komm lebendig wieder heim - andernfalls teilen wir uns die Sachen aus Deinem Spint.".

Hellfire, Stinger & Co.

Der Spieler startet seine Mission nur wenige Flugminuten vom feindlichen Hauptquartier bzw. Sammelpunkt entfernt, manchmal befindet er sich auch schon mitten im Kampfgeschehen, beispielsweise in einem Krater, der ringsum von feindlichen Panzern, Raketenwerfern und "Werewolve"-Helikoptern umgeben ist. Zur Zerstörung der Gegner hat der RAH-66 eine variable Anzahl von großkalibrigen Maschinengeschossen, Raketengeschossen, lasergesteuerten "Hellfire"-Raketen und selbstlenkenden "Stinger"-Raketen geladen. Je nach Mission hat der Pilot auch Zugriff auf die Raketenladung seines Wingman oder auf die gewaltige Bewaffnung der nächstgelegen Artilleriestellung. Soll etwa ein Hubschrauberlandeplatz zerstört werden, genügt es, den Zielort ausfindig zu machen und mit einer Lasermarkierung zu versehen. In Sekundenbruchteilen werden die Koordinaten dann über Satellit an die Artilleriestellung übertragen. Zehn Sekunden später sind von den Hubschraubern auf dem Landeplatz nur noch Krümmel übrig. Ist das Missionsziel schließlich erfüllt, brau-





Operation White Lightning versus Maximum Overkill

Die näherkommenden Punkte auf deinem Radarschirm sind ohne Zweifel sowjetische 'Werewolves'. So gefällt es dir. In Erwartung der Flugmanöver, die jetzt auf euch zukommen werden, straffst du deine Sicherheitsgurte. Einer der anderen Piloten signalisiert dir: "Irgendwelche letzten Befehle, Sir?". Die Kälte in deiner Stimme überrascht dich, als du dir die unprovozierten Angriffe auf wehrlose Dörfer noch einmal vor Augen führst. Die Massaker an hunderten von unschuldigen Opfern. "Yeah, laßt keine zwei Steine aufeinander stehen!." "Sir?" wiederholt der andere Pilot vorsichtig. Aber deine Stimme ist kalt wie ein arktischer Wind. "Maximum Overkill, Junge. Laß es uns durchziehen!" - Ganz schön starke Sprüche, nicht wahr? Solche Passagen im englischen Handbuch werden dem deutschen Vertriebspartner wohl sauer aufgestoßen sein, als er eine eigene deutsche Version von "Maximum Overkill" in Auftrag gab.
Während in der Urversion der Pilot in verschiedenen "kleinen" Kriegen rund um den Globus kämpfen muß, steht die deutsche "Operation White Lightning" unter dem Motto "Keine Macht den Drogen". Zum Glück sind das geänderte Handbuch und die abgemilderten Missionsbeschreibungen (sowie die relativ schmucklose, deutsche Verpackung im Vergleich zur prächtigen Faltschachtel von Maximum Overkill) aber die einzigen Unterschiede zur Originalversion.



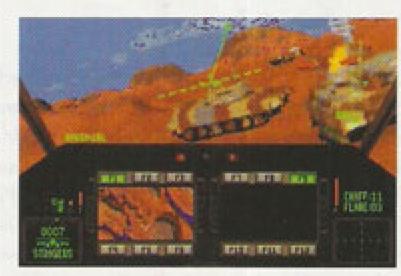
Unter der Lupe: Voxel Space

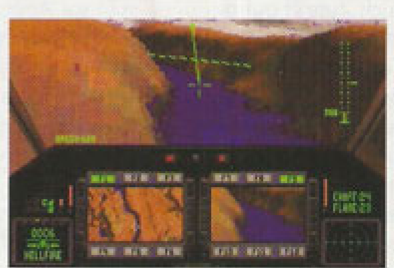
Mit rechten Dingen kann das doch nicht zugehen - die topographischen Eigenheiten einer Hügellandschaft so unglaublich schnell zu berechnen und mit plastischer Echtheit auf den Bildschirm eines 386er-PC zu bringen...? Kaum zu glauben, aber der Zweifler, durch überzogene Ankündigungen der Softwarefirmen sehr vorsichtig geworden, sucht in der Technik von Comanche vergeblich nach dem "Wurm". Der verhältnismäßig kleine Hersteller Nova Logic ist von seinem revolutionären Grafiksystem sogar so überzeugt, daß er den kostspieligen Weg zum Patentamt nicht scheute. Bevor die Patentrechte an Voxel Space aber nicht endgültig erteilt werden, hält sich Nova Logic mit der Veröffentlichung allzu vieler Einzelheiten über die neue Grafiktechnik einstweilen zurück. Durchaus verständlich - bei solchen Eigenschaften: Mit Voxel Space kann auf einem schnellen 486er-PC die traumhafte Zahl von einer Million 3D-Grafikberechnungen pro Sekunde erreicht werden. In Relation zu einer Simulation mit traditioneller Polygongrafik entspricht das in etwa einer Geschwindigkeitssteigerung vom Faktor - halten Sie sich fest - 500. Comanches Grafik fließt deswegen natürlich nicht 500 mal so schnell, sondern bietet dem PC-Piloten eine detailreich simulierte Welt, die einige Auserwählte bisher bestenfalls auf militärischen Profi-Simulatoren erleben konnten; nach einfarbigen Flächen wie in den bekannten Flugsimulationen muß bei Comanche deshalb buchstäblich gesucht werden.

Hohe Auflösung





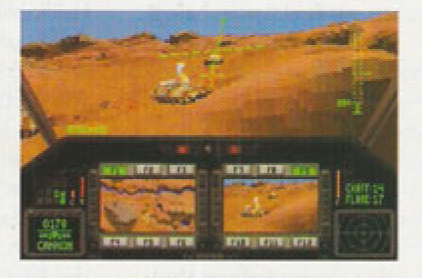




Niedrige Auflösung







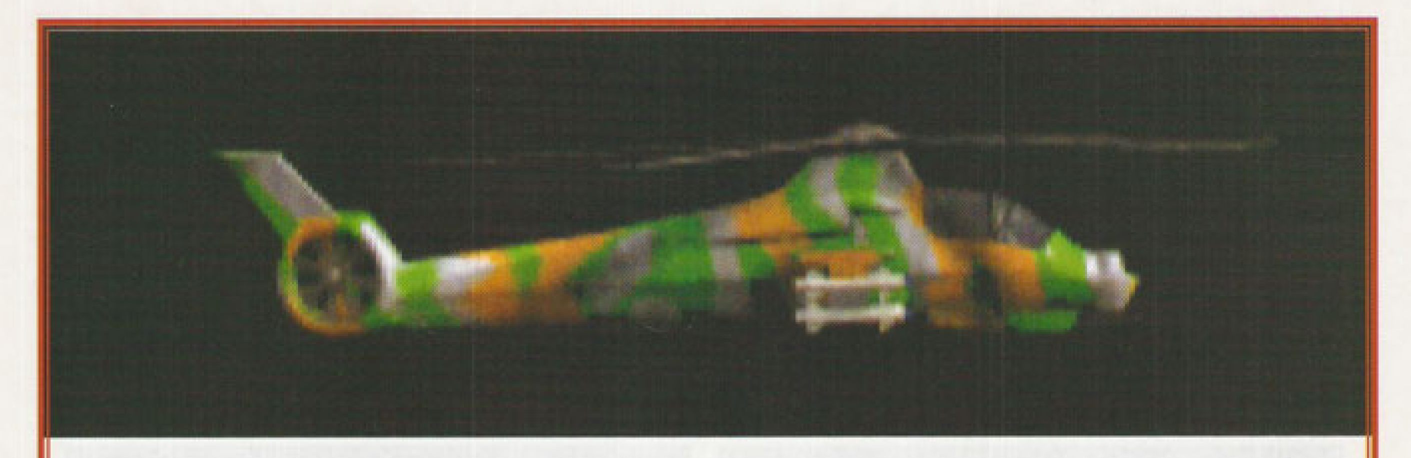


Operation Legoland

Der Name für dieses kleine Wunder entstand aus einer Zusammensetzung der Worte "Volume" und "Pixel" (kleinster darstellbarer Punkt am Monitor). Pixel, weil die ganze Landkarte von Nova Logics Grafiktechnikern in kleine Rechtecke aufgeteilt wurde, und Volumen, weil jedem dieser einzelnen Pixel eine (geographische) Höhe und Farbe zugeteilt wurde, die dem ganzen Gelände auf dem Bildschirm schließlich die Räumlichkeit verleiht. Eine dem Voxel Space scheinbar verwandte Technik ist bereits seit langem im Klassiker Wing Commander zu bestaunen. Aus mittlerer Entfernung betrachtet, wirken alle Gegenstände der Wing Commander-Welt detailliert und feingezeichnet. Erst beim Annähern an ein Raumschiff oder einen Asteroiden zeigte sich die Schwäche dieses Systems: Die einzelnen Pixel wurden zu zentimetergroßen Farbklötzen. An dieselbe Grenze stößt auch Voxel Space; kommt man dem Untergrund oder etwa einer Felswand zu nahe, offenbart sich der Legoland-Charakter der Voxel-Welt. In diesem Punkt ist die Polygon-Technik den Voxeln also doch noch überlegen, denn dort führt keine Vergrößerung zu unsauberen Bildern; das ist dann allerdings auch schon alles, was an der neuen Technik auszusetzen ist, denn in der höchsten Detailstufe fällt dieser Makel kaum noch auf, und störend äußert er sich allerhöchstens beim Abschalten der Standardoption "Small Pixels" in der niedrigsten Detailstufe.

Grafiksystem mit Zukunft?

Erst wenn das große Staunen vergangen ist, fallen dem Käufer noch weitere Eigenheiten auf: In Comanche ist weit und breit kein Baum oder Strauch zu finden, es gibt nur ein einziges Gebäude und das scheint wiederum in der gewohnten Polygontechnik dargestellt zu sein. Außerdem wirken alle Landschaften - und seien sie auch noch so geschickt eingefärbt - gleich. Ob das Voxel Space-System noch für zukünftige Anwendungen gut brauchbar ist, wird sich spätestens dann zeigen, wenn es den Nova Logics-Kunden nicht mehr reicht, durch Flußtäler und Canyons zu helikoptern. Bis dahin hat der Hersteller freilich noch gut lachen, denn für ein oder zwei Mission-Disks steht der Markt auf jeden Fall offen.



Der Boeing Sikorsky RAH-66 Comanche

Wie bei den meisten Flugsimulatoren der Fall, beruht auch der RAH-66-Comanche auf einem tatsächlich gebauten bzw. geplanten Vorbild. Die ersten Pläne für den hochtechnisierten Supercopter gehen auf das Jahr 1982 zurück, als amerikanische Militärs die Schwächen ihrer im Vietnamkrieg eingesetzten Helikopter analysieren ließen. Der erste Prototyp der 8,5 Millionen Dollar (geplanter Stückpreis) teueren Hubschrauber soll schon im Jahre 1994 flugfertig sein.

Technisches

Sein fünfblättriger Rotor wird den RAH-66 mit einer Spitzengeschwindigkeit von 328 km/h über die Dünen ziehen. Das schallgedämpfte Cockpit wird mit zwei Piloten besetzt sein, die nur über ein helmintegriertes visuelles System mit der Außenwelt verbunden sein werden. Durch die Möglichkeit, Mond- und Sternenlicht bis zum 18.000fachen zu verstärken, werden dann auch Flüge bei stockfinsterer Nacht möglich sein.



chen Sie sich um die Heimreise nicht mehr zu kümmern, zwei Sekunden nach dem Zerstören des letzten Panzers, Öltanks oder Hubschraubers übernimmt der Computer die Steuerung und präsentiert Ihnen Ihren Mission-Score.

Missionenleiter

Der Schwierigkeitsgrad ist vor allem in den Übungsmissionen nicht gerade hoch angesetzt. Wenn Sie von dem Spiel ebenso gefesselt werden wie wir, werden Sie die ersten zehn

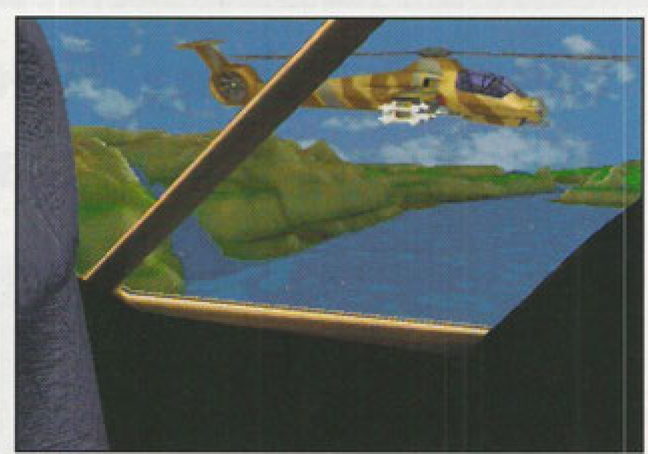
Je perfektionistischer die Grafikdarstellung in solchen Simulationen wird, umso erschreckend geringer wird die Spanne zwischen Fiktion und Realität.



Hohe Voraussetzungen

"Comanche kann auch auf einem 386SX zum Laufen gebracht werden" - eine Aussage die hier nicht als Empfehlung an die Besitzer solcher Rechner mißverstanden werden sollte - ganz im Gegenteil. Der Programmcode ist offensichtlich hervorragend auf den 386er-Modus moderner PCs abgestimmt worden, echte 32-Bit-Routinen (nicht einmal Microsoft Windows kann damit aufwarten) sind die beste Garantie für die volle Ausnutzung von Intels leistungsfähiger CPU. Natürlich kann Comanche auch auf einem 386SX/16 ganz spaßig sein: In der niedrigsten Detailstufe mit zusätzlich deaktivierten Wolken, ohne die Option "Small Pixels" und vielleicht noch mit abgeschaltetem Sound. Was dann allerdings auf dem Bildschirm herumschwimmt, hat mit dem Grafikerlebnis auf einem 486/50 überhaupt keine Ähnlichkeit mehr. Unsere Empfehlung, ab der sich der Einstieg in das Spiel wirklich lohnt, ist ein 386er mit 33MHz und 8 MByte Speicher. Und selbst bei solchen Rechnern sollte nur mit mittlerer Detailauflösung gespielt werden, denn sonst kann von flüssiger Grafik ebenfalls nicht die Rede sein.





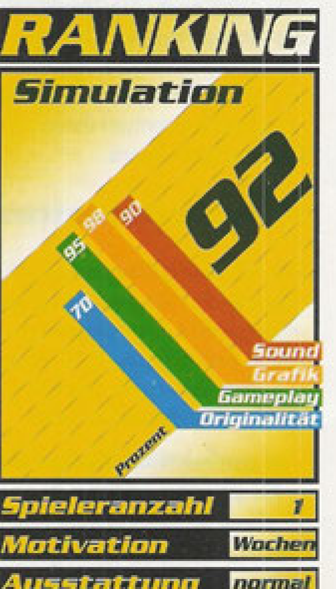
Missionen ganz locker an einem einzigen Nachmittag hinter sich bringen. In der Operation White Lightning schaut es dann nicht mehr ganz so rosig aus, denn dort müssen die Raketen gut überlegt eingesetzt und nicht für unwichtige Ziele verschwendet werden. Damit der Spaß an Comanche noch einige Abende länger hält, hat der Spieler nicht von Anfang an Zugriff auf alle Missionen, sondern muß die Operation stufenweise durchspielen, wobei jede gescheiterte Mission den Piloten automatisch um zwei Missionen zurückstuft.

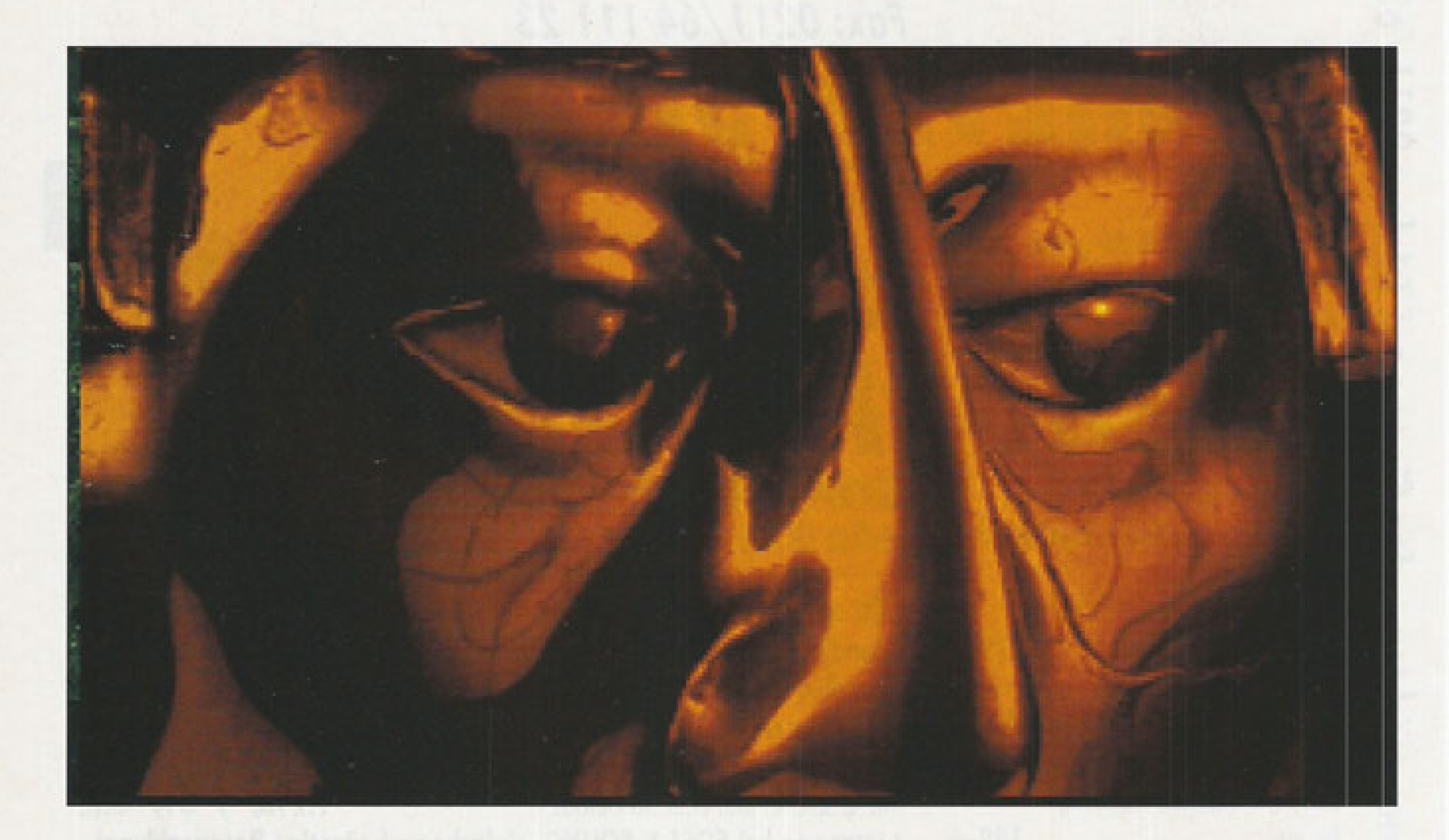
Überragende Technik

In technischer Hinsicht ist die Simulation mit keinem anderen Spiel zu vergleichen: Nicht nur, daß der Blick durch das H.I.D. (Helm-Integriertes-Display) schon ein Grafikerlebnis erster Güte darstellt, die untere Bildschirmhälfte bietet zusätzlich noch zwei Multifunktionsbildschirme, die entweder eine 2D-Ansicht der Erdoberfläche oder eine vergrößerte 3D-Darstellung des anvisierten Ziels zeigen. Die Steuerung über Maus, Tastatur oder Joystick wurde hervorragend programmiert. Ein besseres Fluggefühl ist wahrscheinlich nur von einem professionellen Flugsimulator zu erwarten. Es stimmt einfach alles - Grafik, Steuerbarkeit und Sound. Wer einen Soundblaster im PC stecken hat, hört düstere Endzeitmusik, Motoren- und Explosionsgeräusche und digitalisierte Sprache gleichzeitig. Absolute Musikfreaks, die zwei Soundkarten gleichzeitig betreiben, haben dabei übrigens auch gut lachen, denn an die getrennte Ansteuerung ihrer Edelboards (eine für die Musik und eine für die Effekte) wurde auch gedacht. Wer ein etwas ausgefalleneres Steuerungsgerät sein Eigen nennt, etwa einen "Thrust Master Flight Control Stick" oder ein "Thrust Master Rudder Control System" - kein Problem! Die Exoten finden bei Comanche entsprechende Unterstützung. Bei all der Detail- und Optionenvielfalt erstaunten uns die drei Programmdisketten im ersten Moment schon. Selbst im installierten und völlig ausgepackten Zustand belegt das Spiel nicht einmal acht Megabyte auf der Festplatte.

Thomas Borovskis







Inca

Multimedia Phantasies

Wing Commander II gekoppelt mit Adventure-Rätsel und Shoot ´em up? Das sind ja gleich drei Wünsche auf einmal. Das geht nun wirklich nicht! Wirklich nicht?

Mit der Eroberung des Paradieses, wie ein aktueller Kinofilm die Entdeckung Amerikas 1492 durch Christoph Kolumbus betitelt, wurde auch gleichzeitig der Untergang einer der letzten, altertümlichen Hochkulturen eingeleitet. Gemeint sind damit legendäre Indiostämme, besonders das Volk der Inkas. Leider wissen wir heute immer noch viel zu wenig über das damalige Leben, deren Sitten und Bräuche. Darüberhinaus stellt das für damalige Zeit unfaßbare Technik-Verständnis auch heute noch viele Forscher und Historiker vor kaum lösbare Rätsel.

Der Untergang einer Hochkultur

Den Legenden nach entstand die Inka-Kultur am Ufer des Titicaca-Sees, dem höchstgelegenen See der Erde, wo sich aus dem Schlick des Seegrundes Kon Tiki, die höchste Gottheit des Inka-Volkes, entwickelte. Das Territorium, über das Inca, der Herrscher des Volkes, regierte, erstreckte sich vom heutigen Bolivien bis nach Peru. Bedeutende Rätsel, die uns diese Kultur aufgab, sind zum Beispiel die Tempel, gebaut aus tonnenschweren Felsblöcken, in deren zementlosen Fugen man nicht einmal mit der Klinge eines Messers eindringen kann. Aber auch das grandiose Wissen um die Astrologie, über dessen Ausmaße man heute nur noch Vermutungen anstellen kann, gehört zu den unvorstellbaren Phänomenen dieser Hochkultur. Grund für den traurigen Niedergang, war die Goldgier der Konquistadoren, die um 1532 zunächst in Peru einfielen, um mit einer Handvoll Soldaten, Musketen und Pferden ein ganzes Volk zu unterwerfen. Gold hatte auch bei den Inkas eine besondere Bedeutung, diese wich aber von unserer materiellen weit ab, denn das Edelmetall hatte einen sehr hohen spirituellen Wert, wurde es doch als die Tränen Gottes angesehen. Aber die riesigen Goldvorkommen ließen die eingedrungenen Eroberer immer grausamer gegen die



Die Haupdarsteller in Coktels Indio-Epos: El Dorado, sein telepathischer Helfer Huayna Capac, der Konquistador Aguirre und die Sonnenjungfrau Aclla.







rechtmäßigen Bewohner des Landes vorgehen. Eine alte Überlieferung besagt, daß die Inkas im Zuge der Verteidigung ihre ganzen Kulturschätze, natürlich auch das Gold, in die legendäre Stadt Paititi brachten, um sie vor den Spaniern zu verstecken. Es ist auch heute noch unvorstellbar, daß sich die in der Minderheit befindlichen Eroberer gegen die große Zahl von Inka-Kriegern durchgesetzt haben. Symbol für das Ende der Inka-Kultur war 1533 die Ermordung des Atahualpa, des letzten Herrschers aus der einstmals so großen Inka-Dynastie. Es heißt, sein Vater, Huayna Capac, habe schon lange vor der Entdeckung von Peru (im Jahre 1532 durch Francisco Pizarro) vorausgesehen, daß sein Reich von den Konquistadoren erobert und vernichtet werden würde. Manche Autoren, die sich intensiv mit den Phänomenen dieser Kultur auseinandersetzen, glauben, daß diese deshalb so hoch entwickelt war, weil sie in Kontakt mit außerirdischen Besuchern stand, die mit Raumschiffen auf die Erde gelangten. An diesem Punkt knüpft auch die Handlung des Spiels an. Besagter Huayna Capac habe die Macht der Inkas auf einem anderen Planeten in Sicherheit gebracht. Doch nun, nach 500 Jahren, soll El Dorado das Imperium der Inkas wieder zum Leben erwecken, indem er die drei Urgewalten, Zeit, Materie und Energie, wiederfindet. Ihre Aufgabe bei Inca ist es, die Rolle von El Dorado (Der Goldene) zu übernehmen. Ziel auf Ihrem langen Weg ist es, zum neuen Inti zu werden, um das Reich in seiner ursprünglichen Größe wieder entstehen zu lassen. Die Handlung des Spiels gliedert sich dabei in drei wesentliche Hauptteile.

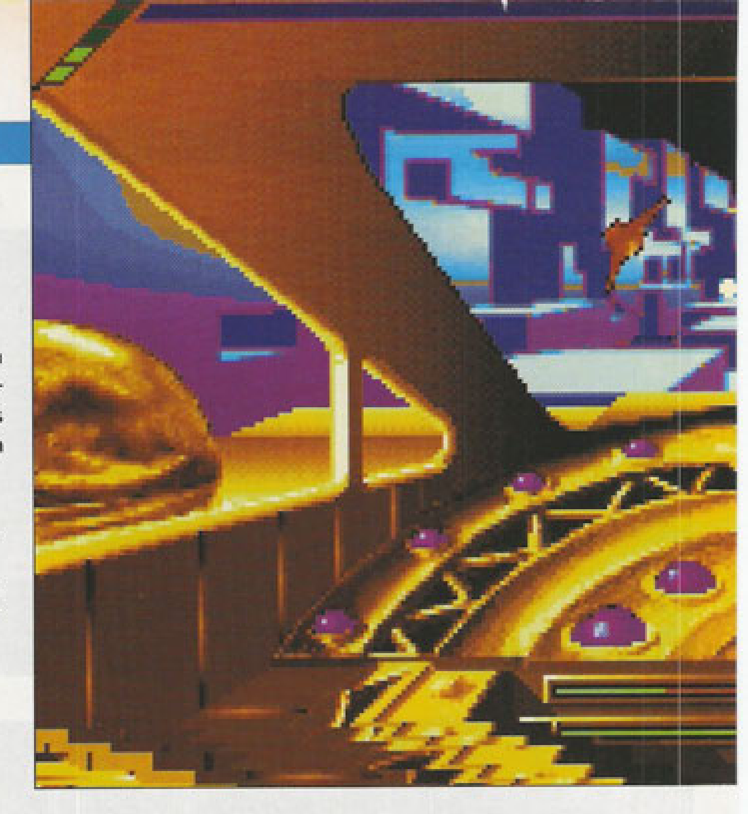
Dreigeteilte Spielgliederung

Um sich auf den schwierigen Weg machen zu können, müssen Sie zunächst mit Ihrem Raumgleiter, dem Tumi, quer durchs All zu anderen Welten aufbrechen. Der Phantasiereichtum der Programmierer scheint schier endlos, denn das Tumi entpuppt sich als ein goldenes Raumfahrzeug, in der Form eines Opfermessers. Auf Ihren Flügen tauchen zahlreiche Feinde ebenso unerwartet wie Asteroidenfelder auf. Hat man dann diese Hürden genommen, muß man im Überflug des Zielplaneten eine Schlucht durchqueren, wobei man die Lenkmanöver richtig einsetzen und spanische Raumgleiter bekämpfen muß. Nach diesen beiden Actionteilen kehrt zunächst einmal Ruhe bei einem der vielen Rätselteile ein. Als Helfer steht Ihnen

Huayna Capac auf telepatischem Wege stets mit Rat und Tat zur Seite. Manche Rätsel erfordern schon einige Knobelanläufe bis man sie durchschaut, andere sind jedoch relativ schnell zu lösen. Im allgemeinen ist der Schwierigkeitsgrad von Inca jedoch auf recht hohem Niveau. Gekoppelt sind Baller- und Knobelelemente schließlich in den darauffolgenden, oftmals verzwickten Labyrinthen, in denen Ihnen unzählige Spanier nach dem Leben trachten.
Auf den ersten Blick mag der Spielinhalt etwas überzogen und daher unrealistisch wirken, doch durch die damit verbundene Vielseitigkeit und den zum Teil atemberaubenden Effekten, werden dererlei Nebensachen leicht ausgeglichen. Steigern sich doch die Erwartungen während der endlos erscheinenden Festplatteninstallation von zehn HD-Disketten in ungekannte Höhen. Denn schon auf der Verpackung wird ein großer, interaktiver Film mit Technik der Superlative angepriesen.

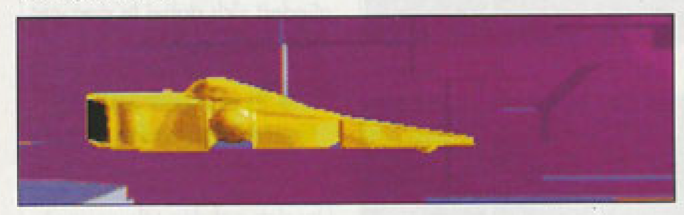
Multimediales Spektakel

Und wahrlich, wenn man dann nach einer Stunde Installationszeit endlich in der Lage ist, das Spiel zu starten, kann es einem schon die Sprache verschlagen. Coktel Vision´s erklärtes Großprojekt stellt sich als eine gelungene Mischung aus den verschiedensten Programmiertechniken dar. Durchwegs flüssige Synthetik-Animationen wechseln sich mit digitalisierten Bildern ab, und was der verwöhnte Soundkartenbesitzer aus seinen Lautsprechern vernehmen kann, zählt ebenfalls zum Feinsten, was bisher auf den Markt kam.
Wie eingangs erwähnt, zeigen die Weltraumflüge unheimliche Ähnlichkeit zu dem längst legendären Wing Commander II. Erfreulicherweise ist die Animation der Schiffe auch auf Rechnern unter 25 MHz schnell genug, dafür besitzt der Raumgleiter weniger Funktionsdetails, was dem Spielgeschehen aber nicht schadet.



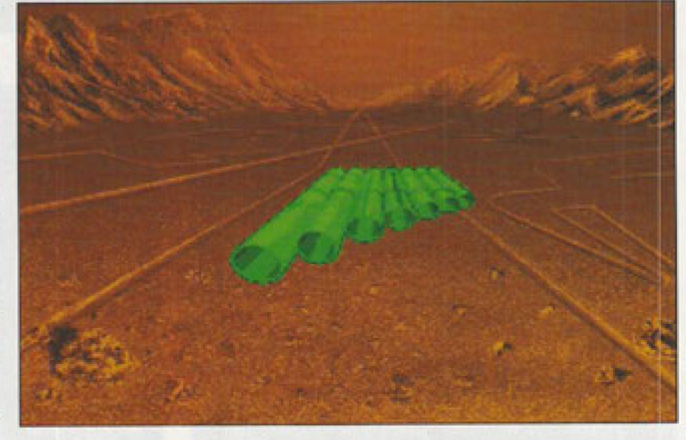
Schnelle Weltraumkämpfe und knifflige Rätsel

Nach dem Motto "Die Rückkehr der Inka-Ritter" erinnert der Flug durch die Schluchten so kolossal an die Kampfszenen in Star Wars 3, daß man glaubt, es wurden lediglich die X-Wing gegen das Tumi und die T-Fighter gegen Konquistador-Jäger getauscht. Dieser Abschnitt des Spiels stellt noch mit den leichtesten dar, da man mit seiner Raum-Zeitkanone in der Lage ist, die Gegner relativ schnell aus der Umgebung zu verbannen. Denn, anders als bei sonstigen Kämpfen, töten die Inka-Waffen nicht, sie befördern den Gegner nur in einen anderen Abschnitt von Raum und Zeit und machen ihn so unschädlich.











Inca präsentiert sich als eine hervorragende Mischung aus mehreren Spielgenres.

Einziges Manko an den Action-Teilen ist die Steuerung. Zwar reagiert auch die Maus recht ordentlich auf gegebene Bewegungen, trotzdem wäre ein optional einsetzbarer Joystick wünschenswert gewesen. Bei den vielen Rätseln bietet die Bedienführung dafür aber alle bekannten Raffinessen. Ähnlich den bekannten interaktiven Steuerungen, wie bei Ween oder Kings Quest VI, genügt ein Klick auf den Gegenstand, den man benutzen will. Das Programm verknüpft danach selbständig die einzelnen Einsatzmöglichkeiten des Gegenstands und führt diese automatisch aus. Lästige Eingaben über Tastatur werden daher überflüssig.

Für die audiophilen Spieler bleibt zu sagen, daß die Soundbegleitungen zu Inca durchaus überzeugen können. Reichhaltige Musikauswahl und lobenswert klare Sprachausgabe erfreuen von Anfang an. Besonders die an peruanische Volksweisen erinnernden Stücke sind sehr harmonisch realisiert und können daher gar nicht oft genug wiederholt werden. Für die Speaker-Benutzer entpuppt sich Inca als ein "Stummfilm", denn der interne PC-Lautsprecher wird nicht unterstützt. Diese Entscheidung ist aber nachvollziehbar. Denn zu der insgesamt perfekt wirkenden Aufmachung des Spiels würde das Gekreische aus dem PC-Gehäuse doch nur als störend empfunden. So hat man keinerlei weiteren Speicherplatz vergeudet und diese Funktion einfach ausgelassen.

Als ein besonderer Hammer unter den Rätseln, stellte sich das nachfolgend beschriebene dar. Nachdem Sie in dem verwinkelten Labyrinth zunächst ein Amulett finden, bekommen Sie nach einiger Zeit den Hinweis: "Der erste ist am Morgen, der zweite am Zenith, der dritte ist am Abend und der vierte nachts." Erst nach langem Grübeln und dem damit verbundenen Probieren konnte diese Hürde genommen werden. Doch der logische Aufbau aller Rätsel geht auch bei den höchsten Schwierigkeitsgraden nie verloren. Es wird allerdings einiges an Kombinationsgabe beim Spieler vorausgesetzt. Aber für erfahrene Adventure-Helden werden diese Hürden wohl auch kein unlösbares Hindernis darstellen. Abschließend bleibt zu sagen, daß sich Inca wohl sehr gut in die Reihe der Highlights 92 einfügt. Bemerkenswert ist dabei das erfolgreiche Bestreben französischer Softwarehäuser neuerdings immerwieder unerreichte Standards auf dem PC-Spielesektor zu setzen. So erschien erst vor kurzem Infogrames´ Alone in the Dark, welches die Polygon-Technik ausreizte. Und schon zieht Coktel Vision mit Inca und einem ganz anderen Konzept nach. Bleibt mir nur den Kollegen Szameitat zu zitieren: "Frankreich hat neben Kultur und Wein eben auch einige der besten Programmierer."

Thomas Brenner ■

SPECS & TECS

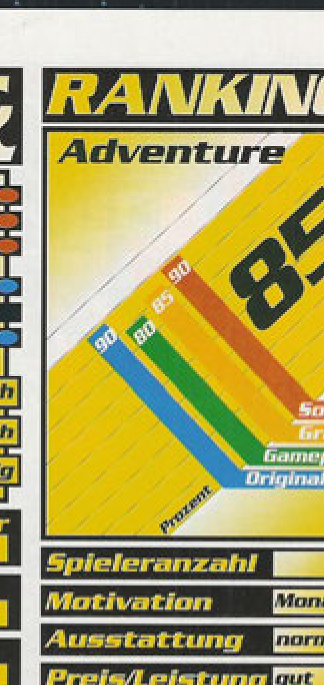
EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 17MB	Maus

Handbuch	Deutsch
Spiel	Deutsch
Kopierschutz	nervig

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
Coktel Vision

MUSTER von
Hersteller

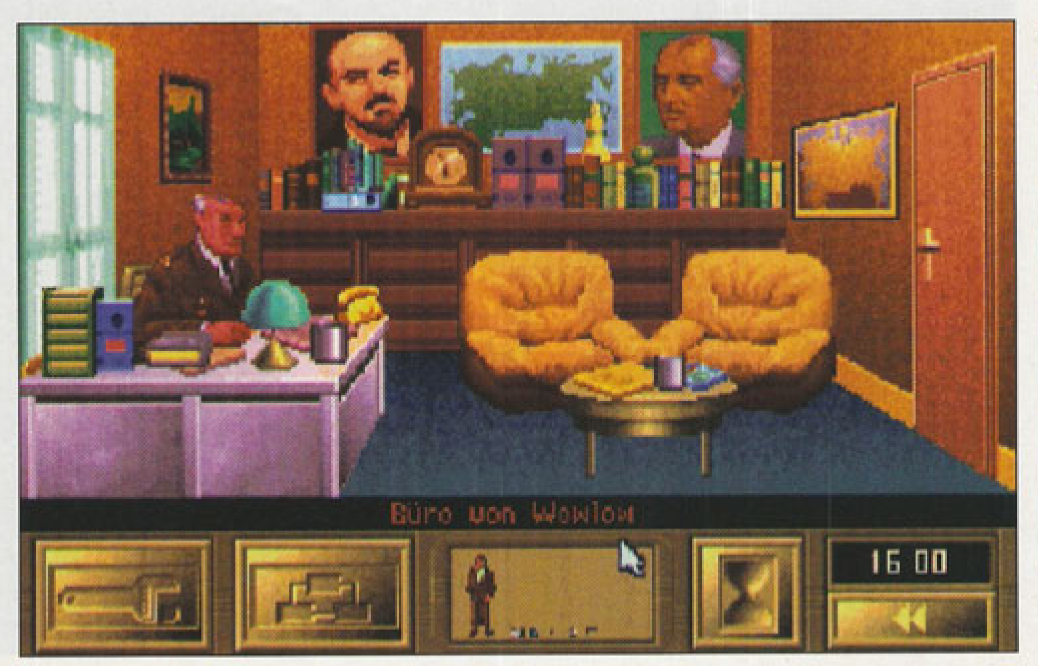


Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	gut

KGB

Russisches Roulett

Die drei Buchstaben stehen nicht nur für den berühmt-berüchtigten Geheimdienst der Sowjetunion, sondern seit kurzem auch für ein äußerst interessantes neues Adventure von Virgin Games.

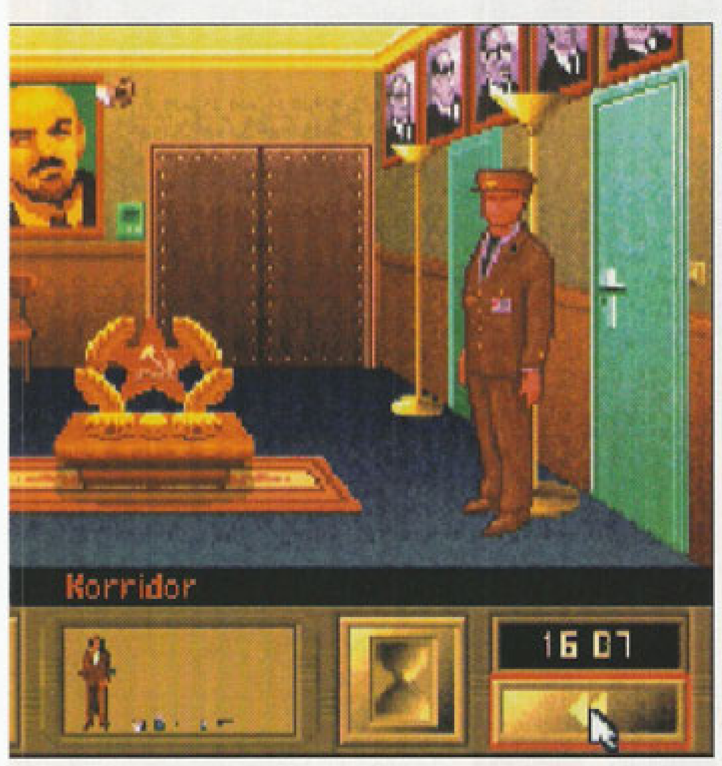


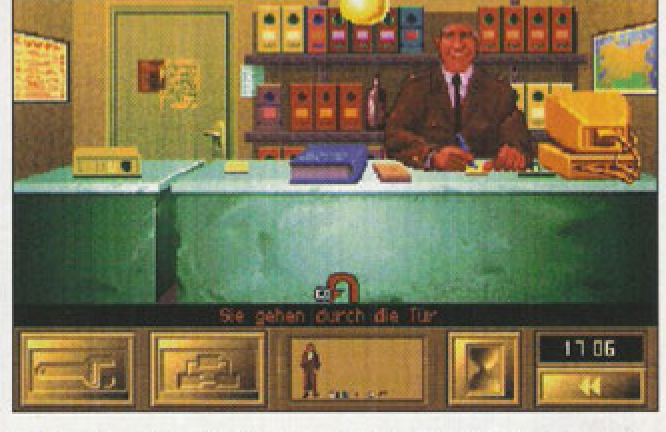




Als Hauptmann Maxim Michailowitsch Rukow werden Sie in die Abteilung P des KGBs in Moskau versetzt und mit der Aufgabe betraut, Korruptionsfälle innerhalb dieser Organisation möglichst schnell aufzuklären. Doch das ist nur der Anfang einer Reihe von gefährlichen Abenteuern, die der junge Agent zu bestehen hat: Bei seinen Ermittlungen entdeckt er weitere mysteriöse Geheimnisse, so daß der Auftrag zu seinem persönlichen Schicksal wird. Kann er die Fälle auflösen oder endet er als Häftling in einem sibirischen Arbeitslager? Alternativ







darf er, falls seine Mission scheitert, ein Leben hinter dem Schreibtisch als "Datentypistin" zubringen. Faszinierende Aussichten für einen Hauptmann, der eine glorreiche Karriere bei der Luftwaffe hinter sich hat!

Willkommen in Moskau!

Sein Einsatz beginnt in einem Büro, das er sich mit seinem Kollegen teilt. Kaum hat Rukow sein Domizil verlassen, wird er auch schon in das Zimmer seines Vorgesetzten zitiert. Der erste Auftrag gerät gleich zur ersten Bewährungsprobe für den Genossen: Hausdurchsuchung! Von den Ergebnissen wird es abhängen, ob er weiterhin dem KGB dienen darf oder vorzeitig seinen Schreibtisch räumen muß. Vor allem sollte man sich hüten, Parteimitgliedern mit ausgeprägtem kommunistischen Faible mit allzu demokratischen oder gar westlichen Ansichten entgegenzutreten - auch nicht im August 1991, als Gorbatschow an der Macht war. Als parteikonformer Bürger des Landes ist es ratsam, alles über die Sowjetunion und vor allem den KGB zu wissen, um sich nicht mit seinen miserablen Kenntnissen zu blamieren. Eventuell bestehende Wissenslücken in Sachen Vaterlandsgeschichte und Politik lassen sich mit dem hervorragend gemachten Handbuch schließen, das Sie nicht nur mit der Bedienung eingehend vertraut macht, sondern zudem auch noch etwas Nachhilfe in Geschichte betreibt.

Sprachprobleme? Nyet!

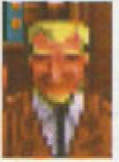
Wenn sich Ihre Russisch-Kenntnisse auf Perestroika, Tetris und Wodka beschränken, braucht Ihnen das kein weiteres Kopfzerbrechen bereiten: Sowohl die Anleitung als auch das Spiel sind komplett in Deutsch. Erfreulicherweise wurden sprachliche Stilblüten, wie man sie von zahlreichen anderen Übersetzungen gewohnt ist, vermieden, so daß das Vergnügen nicht durch verbale Ausrutscher geschmälert wird. Die einzigen englischen Vokabeln begegnen Ihnen im sogenannten Handlungskasten, der Ihnen sämtliche Aktionen auflistet, die Sie ausführen können. Neben den hinlänglich bekannten Verben wie Look, Talk, Use, Listen usw., die Sie individuell aus diesem Kasten wählen, gibt es zudem die Möglichkeit, den "cleveren Zeiger" anzuwählen. Die Cleverness dieses Features besteht darin, daß es automatisch in das entsprechende Tätigkeitswort wechselt, sobald der Cursor auf ein Objekt zeigt: Bei Türen wird der Zeiger zu einem "Go", bei Gegenständen zu einem "Look" und bei Personen zu einem "Talk". Dem Spieler wird dadurch zwar etwas die Handlungsfreiheit eingeschränkt, aber auch einiges an überflüssiger Klick-Arbeit erspart.

Komfortable Steuerung

Den Großteil des Bildschirms nimmt die Darstellung des Raumes ein, in dem sich Rukow befindet. Im unteren Viertel stehen verschiedene Icons zur Verfügung, die die Bedienung wesentlich erleichtern. Neben einer Toolbox mit den verschiedenen Optionen (unter anderem ist auch das Speichern des aktuellen Spielstandes möglich), gibt es als Orientierungshilfe eine Übersichtskarte mit allen Orten, die Rukow bereits besucht hat, sowie ein Inventory.
Bei KGB handelt es sich um ein Echtzeit-Adventure, das sich in insgesamt vier Kapitel gliedert. Wenn der Agent einen Fehler machen sollte, können Sie wie

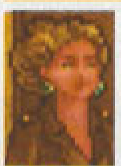
Das "Who is Who" von KGB

Die russische Sprache ist sicherlich nicht jedem auf Anhieb geläufig. Da man sich bei diesem Spiel offensichtlich darum bemüht hat, möglichst realitätsgetreue Namen und Bezeichnungen zu verwenden, ist es am Anfang sehr mühselig, all die Familiennamen der relevanten Personen auseinanderzuhalten. Um Ihnen einen Vorgeschmack auf den ersten Teil des Spiels zu geben, stellen wir Ihnen im folgenden einige der Charaktere in Wort und Bild vor, die von großer Wichtigkeit für eine erfolgreiche Mission sind. Dabei lernen Sie auch gleich einige markante Stationen des 1. Kapitels kennen, an denen Rukow tätig wird.



OBERST GALUSCHKIN

(Abteilung P)
Sobald Sie die ersten Rätsel gelöst haben, werden Sie in das Büro des Oberst geladen und erhalten dort neue Instruktionen. Allerdings ist er nicht allein in seinem Zimmer ...



LEUTNANT SCHEWKOWA

(Abteilung P)
Diese Dame scheint nicht nur für Schreibarbeiten dem Oberst persönlich zur Verfügung zu stehen.



WOWLOW

(Abteilung P)
Vorgesetzter, der Rukow den ersten Auftrag erteilt. Vorsicht vor falschen Äußerungen: Mit den "hohen Tieren" des KGB ist nicht zu spaßen. Wer bei seinen Ermittlungen nicht wie ein Profi vorgeht, kann seinen Job an den Nagel hängen.



HAUPTMANN BELOW

(Abteilung P)
Der Zimmergenosse, mit dem Rukow sein Dasein im Büro fristet.



LJALIN

(Abteilung P)
Dieser Wachposten steht in direktem Kontakt mit dem Oberst und läßt Rukow nur zu ihm durch, wenn dies von Galuschkin gewünscht wird.



GUSENKO

(Abteilung P)
Ein freundlicher Wachtmeister, der in der KGB-Materialausgabe seinen Dienst absolviert.



LOGINOW, SWEWOLOD

(Straße zum Roten Oktober)
Wache der Moskauer Miliz, die vor dem Büro des ermordeten Golizin aufpaßt, daß kein Unbefugter in die Nähe dessen Domizils kommt. Nur durch Vorlage eines "Berechtigungsscheines" läßt sich der pflichtbewußte Staatsdiener umstimmen.



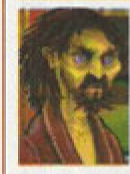
ROMASCHKOWA, IRINA

(Straße zum Roten Oktober)
Grundschullehrerin und Schwester von Golizin, die einige wertvolle Tips für die weitere Ermittlung parat hält. Außerdem erhält man von ihr ein äußerst wichtiges Utensil, um an den nächsten Auftrag zu gelangen.



ULJANOW, ROTISLAW UND EMMA

(Kurskstraße, Zimmer 1)
Freundliches Rentner-Pärchen, das nach einigem Drängen einige heiße Informationen über verdächtige Vorfälle im Haus preisgibt.



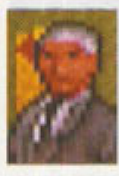
JASAKEW

(Kurskstraße, Zimmer 2)
Ein seltsamer Zeitgenosse, der sich vornehmlich mit Sekten auseinandersetzt und auch sonstige spirituelle Vorlieben pflegt. Dabei ist er von Beruf eigentlich ein Buchhalter.



NAKIMOW, ROMAN

(Kurskstraße, Zimmer 3)
Lebt mit seiner Frau in einem Appartment und gibt sich sehr zugeknöpft. Ob Rukow einige wichtige Informationen aus ihm "herauskitzeln" kann?



RYUMIN, EDIK UND LUDA

(Kurskstraße, Zimmer 4)
Ein älteres Ehepaar. Edik hat ein Geheimnis, über das die beiden anscheinend nicht gerne sprechen.



SYTENKO, ANATOLI

(Kurskstraße, Zimmer 6)
Lebt allein und führt einen kleinen Metzgerladen. Fleisch und Wurst gehen dort aber äußerst selten über den Ladentisch. Wenn er geärgert wird, bekommt man es mit zwei wüsten Schlägertypen zu tun.



TSCHWSCHENKOWA

(Kurskstraße, Zimmer 8)
Eine rundliche ältere Dame, die leider schwerhörig ist und deshalb zunächst nicht für ein "Verhör" in Frage kommt.







bei einem Videofilm die Handlung "zurückspulen" und nochmals Ihr Glück versuchen. Mit Hilfe des Sanduhr-Symbols dagegen wird die Zeit um eine halbe Stunde vorgestellt - dies erweist sich vor allem dann als praktisch, wenn Sie längere Zeitspannen zu überbrücken haben.

Gute Unterhaltung!

KGB-Leuten scheint der Gesprächsstoff nie auszugehen. Neben Themen wie dem Wetter, der Partei oder dem Nachtleben in Moskau, kann Rukow seinem Gegenüber auch einige halbwegs sinnvolle Fragen stellen. Auch neugierige Vorgesetzte wollen über die geheimdienstlichen Aktivitäten informiert sein. Dabei muß man, wie bereits erwähnt, äußerst genau überlegen, welche Weisheiten man zum Besten gibt. Unprofessionelles Verhalten, verschwiegene Informationen oder allzu große Ehrlichkeit ziehen im schlimmsten Falle einen lebenslangen Urlaub in Sibirien nach sich. Die möglichen Sätze werden bequem mit der Maus aus Dialogboxen, die diesem Namen wirklich alle Ehre machen, ausgewählt. Bei Verhören verdächtiger Personen empfiehlt es sich, alle falsche Scheu abzulegen und den Leuten auf den Zahn zu fühlen, während bei Offizieren etwas mehr Fingerspitzengefühl angebracht ist.

Solide Grafik

Die Grafik gibt kaum Anlaß zur Kritik. Zwar handelt es sich um keine digitalisierten Meisterwerke, dennoch bietet KGB viele gelungene Animationen. Besonders sehenswert die Gesten und Mienen der Gesprächspartner, mit denen sich Rukow unterhält. Zudem gibt es in den Moskauer Straßen und Gebäuden eine Menge zu entdecken. Viele Bilder strotzen geradezu vor Details, so daß Sie längere Zeit damit beschäftigt sein werden, alle Schubladen, Schränke und Papierkörbe zu untersuchen. Vor allem sollten Sie Ihr Augenmerk auf versteckte Abhörgeräte, sogenannte Wanzen, richten, die man vorzugsweise unter dem Bett oder in der Nähe von Blumenvasen findet. James-Bond-erprobte Kinogänger werden die fraglichen Stellen aber sicherlich schnell "entschärft" haben. Musikalisch wird das Geschehen mit einigen sehr ansprechenden Melodien untermalt, so daß die technischen Fakten durchaus mit der Oberklasse im Adventure-Bereich mithalten können. Soundeffekte bekommen Sie hingegen nicht zu hören. Während es bei den Sierra-Adventures quietscht und raschelt, daß es eine wahre Freude ist, hält sich KGB mit akustischen Kinkerlitzchen vornehm zurück.

KGB gehört mit Sicherheit zu den interessanteren Neuerscheinungen. Wer sich für Geheimdienste und Agenten begeistern kann oder wem an einer historisch akkuraten Hintergrundstory gelegen ist, wird sich momentan schwertun, etwas Vergleichbares in einer solch beeindruckenden Qualität zu finden. Authentische Merkmale sorgen für Spannung und fesseln ab der ersten Sekunde. Besondere Schwierigkeiten erwarten die Spione in spe nicht: Im Notfall kann man alles ausprobieren und bei Fehltritten einfach das Rad der Geschichte zurückdrehen. Trotzdem: Ein empfehlenswertes Spiel, dessen auffällige rote Schachtel Sie sich beim nächsten Händlerbesuch unbedingt einmal näher anschauen sollten.

Petra Maueröder ■



Car and Driver

Erste Fahrstunden

Electronic Arts heißt Ihr Fahrlehrer. Ihr Gefährt: Ein 386er mit 25 MHz oder besser. Ihr Auftrag: Zehn Träume aus Blech über zehn herausfordernde Strecken zu lenken. Ihr Verlangen: Mehr.

Car and Driver ist eine Fahrzeugsimulation, deren Installation sowohl den beanspruchenden Platz rechtfertigt, als auch die dafür benötigte Zeit. Allerdings darf man so etwas heutzutage von einem ca. DM 130,- teueren Spiel auch getrost erwarten. Doch mit der Anschaffung der Software ist es allein noch nicht getan.

Show me what you got

Denn "Car and Driver" eignet sich vorzüglich, die Hardware-Mankos Ihres Rechners aufzuzeigen. Laut den nebulösen Werksangaben, tut es auch schon ein 286er. Doch wer fährt schon gerne mit einem Trabbi auf dem Mond. Ohne VGA-Karte bleibt der Screen dunkel und wer nicht zumindest eine AdLib-Soundkarte, besser wäre Roland, in seinem Gehäuse integriert hat, der wird auch nichts hören. Wer also das Optimum aus "Car and Driver" herausholen möchte, der sollte es einmal mit einem schnuckeligen 486er, bei höchster Bildwiederholungsrate und mit einer Super-VGA Karte versuchen. Gekrönt und abgerundet würde das Ganze dann durch einen Joystick. Mit ihm lassen sich einfach die besten Manöver realisieren. Doch dazu später mehr.

"Car and Driver" drängte sich als Bezeichnung für dieses Spiel geradezu auf. Amerikas Nummer Eins in Sachen automobiler Berichterstattung, das Magazin "Car and Driver", versorgte das Programmierteam von Electronic Arts nämlich mit allen notwendigen Daten, Fakten und Informationen bezüglich der im Spiel verwendeten Wagen und ihrer Technik. Ergebnis: Bremsverhalten, Kurvenfahrten und Beschleunigung sind bei jedem Fahrzeug verschieden. Es wäre vermessen zu behaupten, daß es sich dabei um realistische Fahrzeugeigenschaften handelt. Wer kann das schon beurteilen?

Grafik und Spielbarkeit

Bei einer Rennsimulation drängen sich zwei Kriterien geradezu auf, die von wertungsentscheidender Bedeutung sind. Die Grafik, die den richtigen, optischen Eindruck zum Spiel vermittelt und die Steuerung, die es erstmal ermöglicht, sich visuelle Erlebnisse zu verschaffen.

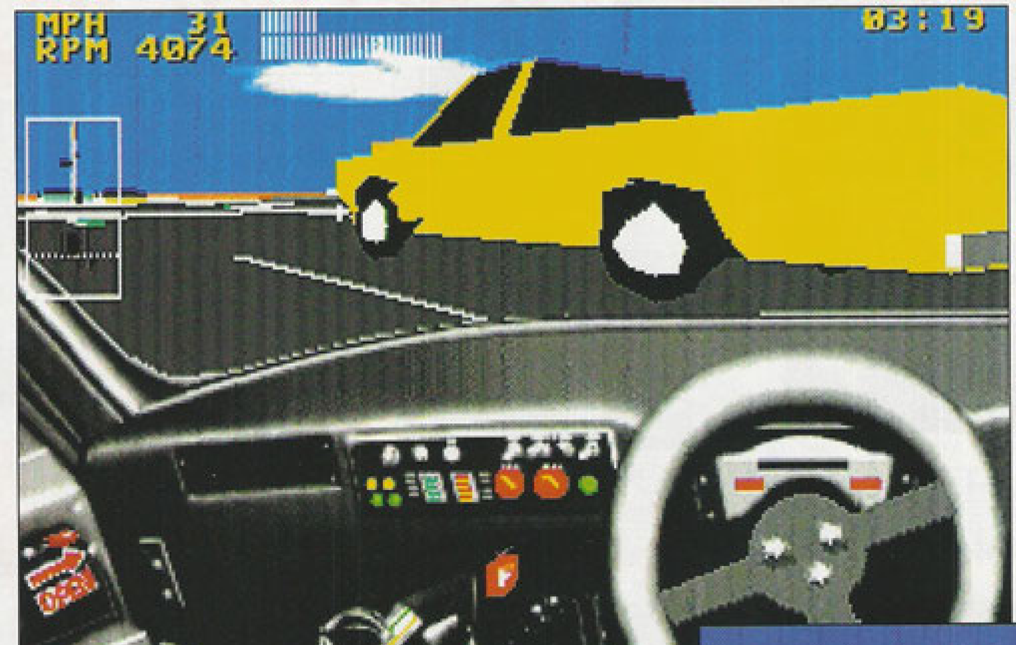
Eines vorweg: Wer zur Tat schreitet, um sich "Car and Driver" gegen Eintausch monetärer Zahlungsmittel zuzulegen, dabei aber noch keinen Joystick sein Eigen nennt, der sollte seinen Hardwarebestand auch dahingehend ausbauen.


CHEVROLET CORVETTE ZR1

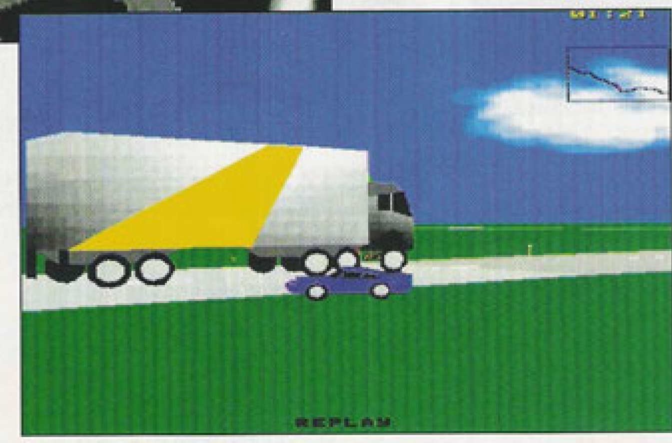

Shelby Cobra 427

Die Qual der Wahl

Wie im Restaurant, so stellt sich auch bei "Car and Driver" immer wieder die Frage: Wen oder was nehme ich denn heute? Und je mehr Auswahlmöglichkeiten oder Gerichte zur Disposition stehen, um so länger gilt es sich abzumühen.



Denn ohne Joystick, geht einiges an Spielspaß verloren. Die Einflußnahme auf das Lenkverhalten des Fahrzeugs, läßt sich zu Beginn des Spiels anhand einer Schwierigkeitsgrad-Einstellung beeinflußen. Je geringer dieser Wert angesetzt wird, um so leichter läßt sich der Wagen lenken. Möchte man allerdings in die Nähe der Maximalgeschwindigkeit vorstoßen, empfiehlt sich eine nicht ganz so empfindliche, wabbelige Steuerung, um die Eigendynamik des Sportwagens nicht durch eine etwaige Überreaktion in einen Crash münden zu lassen. Doch "Versuch macht klug" und außerdem besitzen wir ja eine fortwährende Reparatur-Garantie auf alle unsere Fahrzeuge. Was sich vor unserer Windschutzscheibe abspielt, das hängt nun ganz von der verwendeten Hardware ab. Mit Hilfe des anwählbaren Detaildarstellungsgrades, kann auch auf kleineren Rechnern eine beachtliche Geschwindigkeit erreicht werden. Doch als optischen Genuß kann man eine solche Einöde dann nicht mehr bezeichnen. Beim völligen Verzicht auf eine Detaildarstellung bleiben zwar die Strecken größtenteils erhalten, ihre grafische Einbettung in die Umwelt allerdings kennzeichnet sich nur noch durch unterschiedliche Farbtöne. Bäume, Gebäude, Himmelsstrukturen oder Plakate zerfal-




Ferrari F40


Eagle Talon TSi


Toyota MR2 Turbo


Porsche 959


'57 Ferrari 250 Testarossa


Lotus Esprit Turbo SE

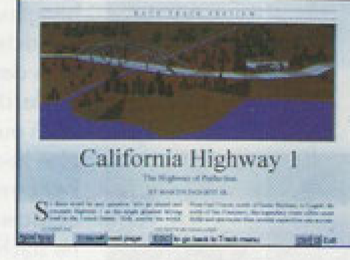

Mercedes C11 IMSA

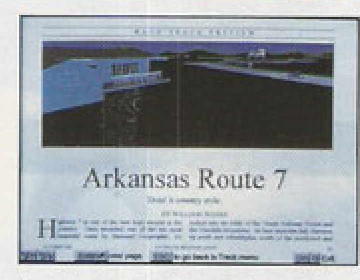

Lamborghini Countach 5000 Quattrovalvole

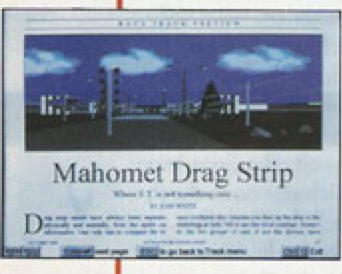
Die PS-Boliden

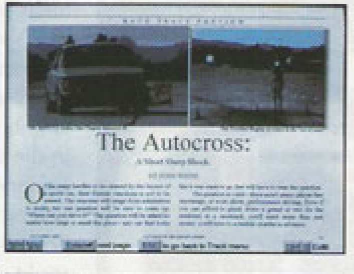
Chevrolet Corvette ZR1,
das Schnellste und Beste aus dem Hause Chevrolet.
Ferrari F40,
der teuerste und schönste aller Ferraris
Eagle Talon,
die straßenmäßige Verkörperung der Freiheit, die über den Wolken liegt.
Toyota MR 2
Hierbei muß es sich um einen Sponsorvertrag zwischen Electronic Arts und Toyota handeln. Nichts ist unmöglich.
Porsche 959
Man muß nicht B.Becker heißen, um einmal mit diesem heißen Ofen seine eigenen Brötchen zu backen.
Shelby Cobra
Spritzig und giftig. Auch wenn es ihn schon als Bausatz gibt.
Ferrari Testarossa 1957
Da sieht der Nostalgiker rot.
Lotus Turbo Esprit,
einer der schnellsten Engländer, der auch schon bei einem anderen Softwarehaus für schwarze Zahlen sorgte.
Mercedes C11 IMSA
Prototype, mit dem großen Fragezeichen hinter der Serienproduktion
Lamborghini Countach
Flügeltüren im Zeichen des Stiers.

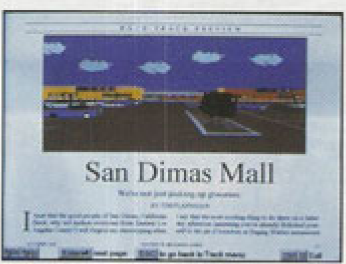


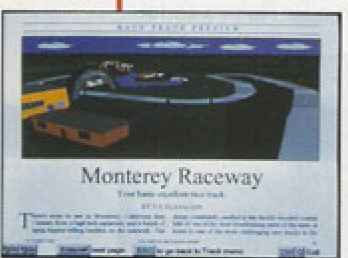
















Die Asphaltpisten

New York Highway 97, zum Abbau der ersten Berührungsängste mit dem neuen Wagen.

California Highway 1, bis auf die geografische Lage identisch mit New York Highway 97.

Arkansas Route 7, die sich aus einzelnen Teilstücken zusammensetzt, gibt einem ein richtiges Highway-Feeling.

Drag Strip, für Geschwindigkeitsfanatiker, die immer nur das Eine wollen.

Autocross für den, der sich Gedanken macht, warum da Hütchen auf der Fahrbahn stehen könnten.

Speedways, für alle die schon immer einmal Steilkurven bis an die Grenze des Gesunden ansteuern wollten.

len in ihre elementarsten Bestandteile und der Spielspaß mit ihnen. In der bestmöglichen Darstellung allerdings, da schlagen die Pupillen Purzelbäume. Abgesehen von den zehn differenten Cockpits, die mit viel Liebe zum Detail den Orginalen nachempfunden wurden, wartet auch der Straßenrand mit allerlei Sehenswürdigkeiten auf.

Im Rausch der Geschwindigkeit

Durchaus rasant gibt sich dann das eigentliche Spiel. Überholmanöver auf der Landstraße werden zu immer waghalsigeren Himmelfahrtskommandos. "Was kann denn schon passieren?" Steilkurven werden bis an den Rand ausgefahren. "Wer bremst verliert!"
Für den ultimativen Kick in Sachen Spielspaß sorgt dann die Null-Modem-Funktion, mit deren Hilfe die Competition gegen andere Car-Driver ermöglicht wird.

Die totale Überwachung

Und wem das alles teilweise viel zu schnell ging, der hat die Möglichkeit, sich alle Vergehen nochmals "en detail" als Videoaufnahme anzusehen. Aus verschiedenen Kameraperspektiven heraus wurde die gesamte Fahrt aufgezeichnet. Zusammen mit der kompletten Streckenübersicht kann man sich so ein sehr genaues Bild der Strecke, der gefährlichen Punkte und des eigenen, fahrerischen Könnens machen. Aus dieser Perspektive kommen die hervorragenden Grafikeigenschaften von "Car and Driver" erst so richtig zum Tragen.

Noch ehe es wieder allzu still um dieses Programm wird, will Electronic Arts eine Data-Diskette nachschieben, um mit neuen Strecken und neuen Wagen das Feuer am Lodern zu erhalten.
Mit der richtigen Hardware war es nie faszinierender, in einem von zehn Nobelsportwagen an die Grenzen der eigenen Belastbarkeit zu stoßen.

Thorsten Szameitat ■







Stunt Island

The Unknown Stuntman...

Die meisten Simulationen für den PC haben einen kriegerischen oder kämpferischen Hintergrund, immer geht es um Sieg, Macht oder Geld. Daß es anders auch Spaß macht, haben die Spieldesigner von Disney Software jetzt bewiesen.

Mit "Stunt Island" ist eine Flugsimulation entstanden, die neben Unmengen an Action und Spielspaß auch noch Möglichkeiten bietet, sich vollkommen anders zu betätigen. Der Spieler kann sich nur als Stunt-Pilot betätigen, ohne Filme zu drehen, kann sich als Pilot dem harten Drehalltag stellen und dort an den Ausscheidungen zum Stuntman des Jahres teilnehmen. Wer nicht so sehr die Action liebt, kann sich als Kameramann oder Regisseur fühlen und am Drehort über Schauspieler und Technik gebieten. Eine weitere Alternative ist, als Stunt Coordinator waghalsige Stunts zu entwerfen. Stunt Island ist, wie der Name schon sagt, eine Insel irgendwo in irgendeinem Meer, auf der viele Gebäude, natürliche Gegebenheiten und allerlei Equipment vorhanden sind, die eben für einen waghalsigen Stunt gebraucht werden. Die Golden Gate Bridge ist ebenso vertreten wie der Hoover Staudamm, die Gefängnisinsel Alcatraz oder Gebirgszüge mit engen Schluchten. Eine Großstadt mit Wolkenkratzern, Kraftwerke und ländliche Idyllen mit Ackerbau und Viehzucht, alles wurde auf der geringen Grundfläche der Insel vereint.



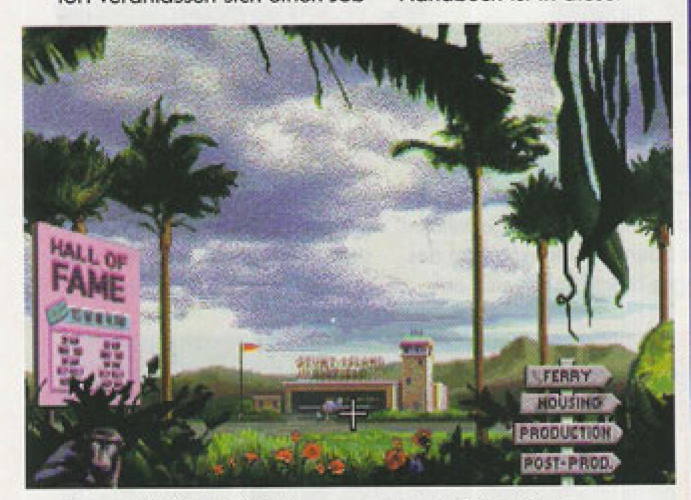
Hier werden die Stunts koordiniert und verteilt.

Dieses Konzept stellt natürlich an Spieler und Hardware einige Anforderungen. Zuerst einmal sollte mindestens ein 386er Prozessor mit 33 MHz die Luft im Gehäuse aufheizen, acht Megabyte Speicher wären ebenfalls sehr sinnvoll, um die Nachladezeiten kurz zu halten und optimale Soundeffekte zu ermöglichen, das Programm selbst belegt ca. zehn Megabyte auf der Festplatte. Selbstverständlich ist auch eine schnelle Grafikkarte gefordert, um das dreidimensionale Scrolling auch richtig auf den Bildschirm zu bringen und auch die Soundkarte ist wichtig, weil sonst die Soundeffekte und die phantastische Sprachausgabe ungehört bleiben würden.

Kurzweiliger Ausflug in den harten Broterwerb

Soweit die Anforderungen an die Hardware, doch auch vom Spieler wird einiges gefordert, wenn er alle Möglichkeiten des Programms nutzen möchte. Die Installation verläuft schnell und problemlos und gibt Gelegenheit, das englische Handbuch mit seinen über 150 Seiten durchzublättern. Solange sich die Benutzung dieses Programms auf das Fliegen von Stunts beschränkt, sind keinerlei Kenntnisse aus dem Handbuch gefragt. Erst wenn aus dem Spieler ein Regisseur, Kameramann oder Stunt Coordinator wird, sind gute Kenntnisse der englischen Sprache gefordert, da das Handbuch mit Fachausdrücken nur so gespickt ist. Ist die Installation erfolgreich verlaufen, kommt die unvermeidliche Kopierschutzabfrage aus dem Handbuch. Da der Kopierschutz aber nur einmal nach der Installation abgefragt wird, ist diese Abfrage zu ertragen. Bei Programmstart wird dann noch der Joystick kalibriert und schon ist der Spieler mitten in der Welt von Stunt Island. Nach einer Namenseingabe und der Auswahl zwischen den verschiedenen Features, steht die Insel dem Spieler offen. Wunderschön gezeichnete Natur, einige Hinweisschilder, die auch als Menüpunkte dienen und im Hintergrund der Flughafen als Ausgangsbasis, werden auf dem Monitor dar-

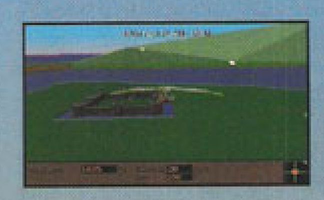
gestellt. Wer an der Wahl zum Pilot des Jahres teilnehmen will und auch sonst jeder, der einfach nur Spaß am Fliegen hat, sollte sich zuerst eine der 50 verschiedenen Flugmaschinen schnappen und das Gelände aus der Luft erkunden. Diese Maschinen sind aber keinesfalls Einheitsgrafik mit anderer Farbe, jede Maschine ist unterschiedlich in Flugverhalten, Gestalt und Animation. Mit einer der Maschinen aus dem 1. Weltkrieg durch enge Gebirgstäler zu brausen, ist einfach toll. Ist der fliegerische Ehrgeiz etwas abgekühlt, geht es zum Bungalow 273, der für die Zeit Ihres Aufenthalts auf der Insel als Wohnung und Regenerationszentrum dient.
Dort finden sich auf dem Anrufbeantworter alarmierende Nachrichten der Kreditkartenzentrale, die den Stuntman sofort veranlassen sich einen Job Takes nicht ordnungsgemäß ausführt, wird mit einer Konventionalstrafe konfrontiert, die nicht gerade gering ausfällt. Hat man eine Aufnahmeserie erfolgreich abgeschlossen, gibt es neben dem Lob von den Kollegen auch die Möglichkeit, sich seine Flugkünste im Kino anzuschauen. Selbstverständlich geizt das Publikum nicht mit Applaus. Kameraposition, Blickwinkel und Zeitraffer oder Zeitlupe, sind nur einige der Möglichkeiten seinen Stunt zu betrachten.
Wer sich anstatt zu fliegen lieber in der Organisation betätigt, der sollte genügend Zeit haben, um sich mit der Handhabung von Editor und Schneidepult vertraut zu machen. Das Handbuch ist in dieser



Das Airfield ist Ausgangspunkt aller Waghalsigen.

zu suchen. Beim Stunt Coordinator im Production Building wird aus den verschiedenen Angeboten ausgewählt. Wer nicht an der Ausscheidung zum Piloten des Jahres teilnimmt, kann hier auf die volle Palette der 34 Angebote zurückgreifen, wer teilnehmen möchte hat nur sechs Wahlmöglichkeiten. Je höher die Nummer der Szene, desto schwieriger ist die Ausführung. Damit sich nicht noch mehr rote Zahlen auf dem Konto einfinden, ist es empfehlenswert, zuerst die leichten Missions zu absolvieren. Wer nämlich die Hinsicht zwar eine wertvolle Hilfe, aber auch hier gilt die Maxime "Learning by making mistakes!" und bringt die nötige Sicherheit und Vertrautheit im Umgang mit der Technik. Wer hier schon vom heimischen Videorecorder einige Erfahrungen mitbringt, dem ist der Erfolg schneller beschieden. Selbstverständlich müssen nach dem perfekten Schnitt eines Bandes, die entsprechenden Audioaufnahmen hinzugefügt und nachsynchronisiert werden.

FLUGZEUGTYPEN



Der Hangglider stellt besondere Anforderungen an das fliegerische Können.



Die Curtis June Bug stammt noch aus den Gründerjahren.



Mit der Bulldog kann schon ganz flott geflogen werden.



ME 109G, einer der besten Jäger im zweiten Weltkrieg.



Auch die russische MIG 29 ist vertreten.



Die SR71 ist immer noch das schnellste Flugzeug der Welt.

Vom Paraglider bis hin zum ultramodernen Jet, mit allen Flugzeugen muß ein Stuntflyer auskommen können. Da wundert es dann auch nicht, daß sich unter den 48 originalgetreu nachempfundenen Flugzeugtypen so exotisches Flugmaterial wie ein Meteorit, eine Ente oder ein Flugdinosaurier befindet. Von der Zeit der Erfindung der Flugmaschinen bis zu den überschall-schnellen Jets, für jede Epoche findet sich das passende Flugzeug. So flattert bei den schnellen Sturzflügen mit dem Doppeldecker schon mal die losgerissene Bespannung der Flügel oder man wird beim Flug mit der Curtis June Bug von einem Geschwader Möwen überholt.
Leider müssen in dieser Flugzeugsammlung auch Kampfflieger vertreten sein. Wer dem Baron von Richthofen nacheifert, kann dies in einem roten Dreidecker tun, wer lieber in Werner Mölders ein Vorbild sucht, der ist mit der ME 109G gut bedient. Sollte sich jemand im "Top Gun"-Fieber befinden, so hat er mit der F15 eine Möglichkeit, sich auszutoben. Aber auch zivileres umfaßt das Programm, der Learjet für schnelle Geschäftsreisen ist ebenso vorhanden, wie die Boeing 747 für weitere Ausflüge. Vom Material her ist also für alles gesorgt, was für einen spektakulären Stunt benötigt wird. Gewartet und gepflegt werden diese Flugzeugtypen auf dem Airfield vom Stunt Island Prop Department.



So sieht der luftige Arbeitsplatz eines Stuntflyers aus.



Im Schneideraum geschieht der letzte Feinschliff.

Komplettes Filmstudio, riesiger Flugpark und jede Menge Spaß

Damit all diese unterschiedlichen Möglichkeiten innerhalb eines Spiels realisiert werden konnten, sind natürlich auch einige Abstriche gemacht worden, denn sonst hätte dieses Programm vermutlich auf einer CD ausgeliefert werden müssen, weil der Festplattenspeicherplatz nicht ausreichen würde. Diese Abstriche wurden in erster Linie an der Grafik gemacht. Die Auflösung von 320 auf 200 Punkte mit 256 Farben ist für eine Simulation zu grob, Konturen und Kontraste verwischen und werden kantig. Der Vorteil dieser Auflösung ist die unerhörte Schnelligkeit mit der sich alles bewegt. Bergflanken, Bäume und Häuser sind schneller vor der Flugzeugnase als man glaubt und so ist die Steuerung der Maschinen nicht einfach. Die Flugzeuge in der Außenansicht sind den Originalen so weit es ging nachempfunden. Die Darstellung mit 256 Farben ermöglicht hier sogar feinste Schatteneffekte. Die Cockpits in der Innenansicht entsprechen weniger den Originalen, sind aber übersichtlich und informativ. Explosionen werden aber nur als grob gerasterte Bitmaps dargestellt. Die Menübildschirme sind gut gestaltet. Die Soundeffekte während des Fluges beschränken sich auf das sonore Brummen der Luftschrauben und das helle Singen der Turbinen. Die Luft streicht mit hörbarem Rauschen an der Flugzeugaußenseite



Seine Wohnung sieht der Pilot nicht oft.

Studioarbeit...





Der Schneidetisch bietet zahlreiche Möglichkeiten zur Bildbearbeitung

Wer schon einmal versucht hat, einen Videofilm zu schneiden, der weiß wie kompliziert ein solches Unterfangen sein kann. Auf Stunt Island gibt es alles, was man für das Schneiden, Synchronisieren und Nachvertonen braucht. Nur die Bedienung ist etwas kompliziert, zuerst ist es wichtig, sich mit den unzähligen Knöpfen und Schaltern vertraut zu machen. Dann gilt das Prinzip, daß nur Ausprobieren weiterhilft. So versorgt man zuerst mal einen Jumbojet mit sonorem Propellerbrummen, läßt den Knall schon zehn Sekunden vor dem Crash ertönen oder schneidet die beste Szene versehentlich weg. Nach dieser Einarbeitungszeit wird man aber das Schneidepult als mächtiges Werkzeug im Umgang mit Filmmaterial beherrschen. Doch vor den Erfolg haben die Götter den Schweiß gesetzt.

Halsbrecherische Stunts

Damit nicht gleich zu Beginn die Spielfreude durch das schwierige Zusammenstellen eines Auftrages am Editor getrübt wird, gibt es 34 bereits fertige Aufträge. Dabei befinden sich teilweise schon ganz schön vertrackte Szenen. Es ist auch für einen Stuntflyer nicht gerade einfach auf der Golden Gate Bridge zu landen. Noch komplizierter und auch ein bißchen illegal wird es dann, wenn es darum geht, einen Sträfling von der Gefängnisinsel Alcatraz zu befreien. Der steht auf der Spitze des Gefängisturmes und will sich mit einem Haken am Fahrwerk des alten Doppeldeckers einhängen. Wesentlich einfacher ist es dann schon, ein Flugzeug aus dem Sturzflug zu reißen und in einer Höhe von 50 Fuß durch die Schluchten einer modernen Großstadt zu fliegen. Natürlich haben auch Stuntpiloten manchmal Hunger und so ist es wichtig, auch im Straßenverkehr mit seinem Flugzeug umgehen zu können. Nach der Landung auf der Hauptstraße geht es scharf nach links in die Parkbucht. Von dort ist es nicht mehr weit bis zur Imbißbude. Die Vereitelung eines Terroranschlages ist das nächste Thema. Aus einer Gruppe friedlicher Heißluftballons muß derjenige herausgefunden und zerstört werden, der die mörderische Bombenfracht trägt. Besonderes Können verlangt die Operation "Castlestorm". Mit dem Hängegleiter geht es um ein mittelalterliches Schloß, über das Haupttor und dann auf ein Katapult, das den Stuntman wieder in die Luft befördert.

Die Landung auf der Golden Gate ist noch verhältnismäßig einfach.

Genau die Spitze des Turmes muß hier anvisiert werden.

Wer die Maschine nicht rechtzeitig hochreißt, der zerschellt unweigerlich am Boden.

Welcher dieser Ballons enthält die tödliche Bombenfracht?

Landen ist ja noch einfach, aber das Einparken wird schwer.



Ob die Regie im Burggraben Krokodile ausgesetzt hat,weiß niemand.

vorbei und sollte es zu einer Detonation kommen, so kündet dies ein satter Knall.
Die Sprachausgabe beschränkt sich nicht nur auf einige, wenige Events, sondern jede Eingabe in den Menübildschirmen wird in deutlichem Englisch kommentiert. Vor Drehbeginn hört man sogar den Regisseur mit einem klassischen "Quiet on the set! Speed! And action!".
Nur einige wenige Dinge trüben den guten Eindruck, den dieses Spiel hinterlassen hat. Es ist in unserer heutigen Zeit, die sowieso schon schlimm genug ist, nicht gerade sehr schön, wenn man auch in Spielen die Möglichkeit hat Flugzeuge auf Wohngebiete stürzen zu lassen.
Wenn man von diesem, wie ich glaube, Versehen der Programmierer absieht, bleibt ein Spiel, das aufgrund seiner Komplexität und zahlreicher Möglichkeiten lange ein Dauerbrenner bleiben kann.

Markus Gurnig ■



Hier werden die Stunts koordiniert und verteilt.



SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
286er	Joystick
HD 10MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-

HERSTELLER
Disney Software

MUSTER von
Bomico



Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	üppig
Preis/Leistung	gut

Daughter of Serpents

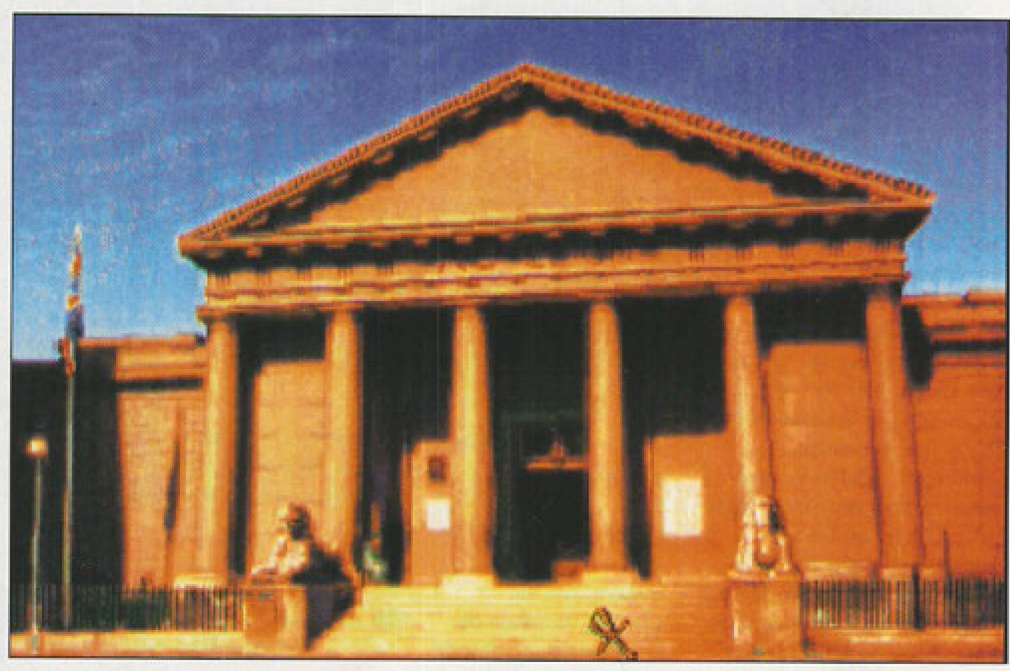
Schlangen-Beschwörung

Morgenland. Ein älterer, vom Leben gezeichneter Mann steigt die Gangway eines großen Dampfschiffs herunter. In seinen Händen hält er sein Gepäck. Um ihn herum ein Gewirr aus Stimmen und Menschen...

Sein Blick ist ruhig und sinnierend. Plötzlich verzerrt sich sein Gesicht zu einer entstellten Fratze. Nur wenige Zentimeter vor ihm blitzt ein Messer auf. Und noch ehe er einen Schrei des Entsetzens von sich geben kann, wird er erbarmungslos niedergestochen. Der Täter will sich augenblicklich davon machen. Ein kurzer, hastiger Blick über die schmale Schulter... Er kam nicht mehr dazu, seine Füße in Bewegung zu setzen. Zwei Schüsse rissen klaffende Wunden in seinen Rücken, doch aus seinem Mund drangen keine menschlichen Laute. Während er nach vorne zusammensank, mutierte seine menschliche Gestalt zu der eines Reptils.

Sie im Mittelpunkt des Geschehens

Doch diese Ereignisse machen für Sie zu Beginn dieses packenden Spieles noch keinen Sinn, sind Puzzelstücke ohne Puzzle. "Daughter of Serpents" ist Millenniums neuestes Release. Ein Abenteuer-Rollenspiel für eine Person. Neben 256 VGA-Farben, der üblichen Soundkartenunterstützung und der Maussteuerung, erhält man auf seinen sieben Disketten zum Preis von knapp 110,- DM eine ganze Reihe undurchsichtiger Geschehnisse, die einer Klärung bedürfen.



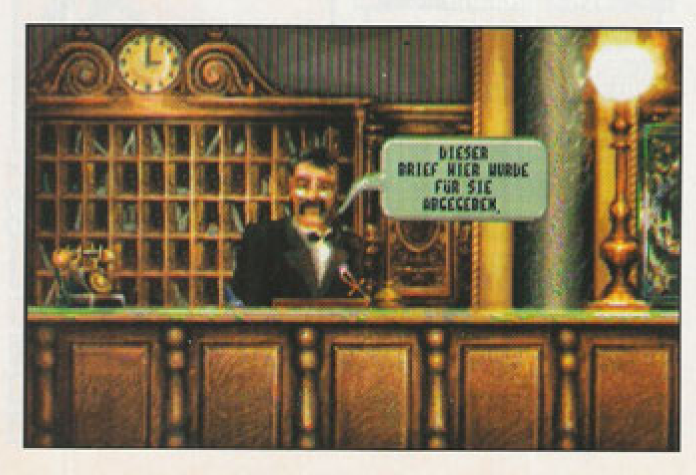


Ein Wort zu H.P. Lovecraft

Howard Phillips Lovecraft gilt als einer der Väter der modernen Horrorgeschichte. "Daughter of Serpents" entstand im Jahre 1926 als Teil der "Call of Cthulhu"-Saga und war ursprünglich als Kurzgeschichte konzipiert.

Die Hardware-Seite

Endlich mal wieder ein Spiel, welches auch auf einem 286er mit äußerst geringer Taktrate spielbar ist. Eine VGA-Grafikkarte wird allerdings vorausgesetzt. Steuerbar ist "Daughter of Serpents" unter zu Hilfenahme der Maus. Einzige Einschränkung: Ihre Maus muß zum Microsoft Maus-Treiber kompatibel sein. Ansonsten gibt es keine Probleme. Durch das Bewegen der Maus in die einzelnen Ecken des Bildschirms, kann man sich das Kommunikationsfeld oder die Inventoryleiste anzeigen lassen. Ansonsten dient der



Die Entwickler

Die Idee wurde von Chris Elliott und Richard Edwards ausgetüftelt. Um die technische Umsetzung kümmerte sich dann Keith Hook unter Zuhilfenahme der Grafiken und Sprites von Pete Lyon und Rob Chapman. Musikalisch unterlegt wurde das Ganze von Chris Elliott, den wir schon als Ideenverantwortlichen angeführt haben.

Jones

Miss Diana Jones
Ägyptologe   Age: 26

Sie sind sehr abenteuerlustig, haben Universitätsbildung, sind unerschütterlich entschlossen, suchen nach rationalen Erklärungen, nehmen fremde Kräfte um sich herum wahr und können einen starken Verstand praktisch einsetzen.

Sie haben den Orient bereist, sind ein qualifizierter Ägyptologe und haben detailliertes Wissen in der ägyptischen Mythologie.

Sie können Hieroglyphentexte und Inschriften gro enteils übersetzen, haben gewisses Detailwissen über die Ptolemäer- Dynastie Ägyptens und können Papyrusmanuskripte gro enteils handhaben und übersetzen.

Sie haben gute Grundkenntnisse in der ägyptischen Archäologie.

Blake

Mr Conrad Blake
Reisender   Age: 32

Sie sind sehr abenteuerlustig, sind ziemlich gebildet, sind ein ausgesprochener Individualist, sind fasziniert vom Geheimnisvollen, haben seltsame Kräfte bereits erlebt und sind intelligent.

Sie haben den Orient bereist, haben die rituelle Magie in Theorie und Praxis angewandt und sind bewandert in der Folklore der arabischen Länder.

Sie feilschen und werden auch immer besser darin, können sich in arabisch verständlich machen und kommen zurecht mit den Sitten und Gebräuchen.

Sie tragen das Siegel Salomons.

Gretzky

Mr Joe Gretzky
Privatdetektiv   Age: 49

Sie sind anpassungsfähig, hatten keine besondere Schulbildung, sind unerschütterlich entschlossen, suchen nach rationalen Erklärungen, haben seltsame Kräfte bereits erlebt und sind schlau und scharfsinnig.

Sie haben den Orient bereist, kennen die Unterwelt aus erster Hand, wenden polizeiliche Ermittlungsmethoden an und sehen Dinge.

Sie haben Pathologen bei Obduktionen assistiert.

Sie legt so schnell keiner rein.

Condition stable discharge authorized.   Re-examine skills.

gesamte Bildschirm zur Darstellung der einzelnen Sequenzen.

Für´s Ohr

Die Soundsequenzen reißen zwar nicht vom Hocker, drängen sich aber auch nicht gerade zum Ausschalten auf. Mit ist es angenehmer, wer anderer Meinung ist, braucht nur das Speaker-Icon zu betätigen.

Hilfsmittel

Zu Anfang kommt man nicht darum herum sich in der Hotelhalle und im Cafe umzuschauen und zu versuchen, sich durch einige Konversationen ein genaueres Bild der Geschehnisse zu machen. Je mehr und mehr sich unser anfänglicher Verdacht verstärkt, desto mehr ist es von nöten sich mit den Hilfsmitteln Landkarte und Cook´s Guide of Alexandria zu beschäftigen. Als äußerst praktisch erweist sich auch die Notebookfunktion, die alle wesentlichen Entdeckungen festhält, so daß man sie jederzeit wieder einsehen kann. Spielstände können jederzeit abgespeichert und zu einem späteren Zeitpunkt wieder aufgerufen werden.



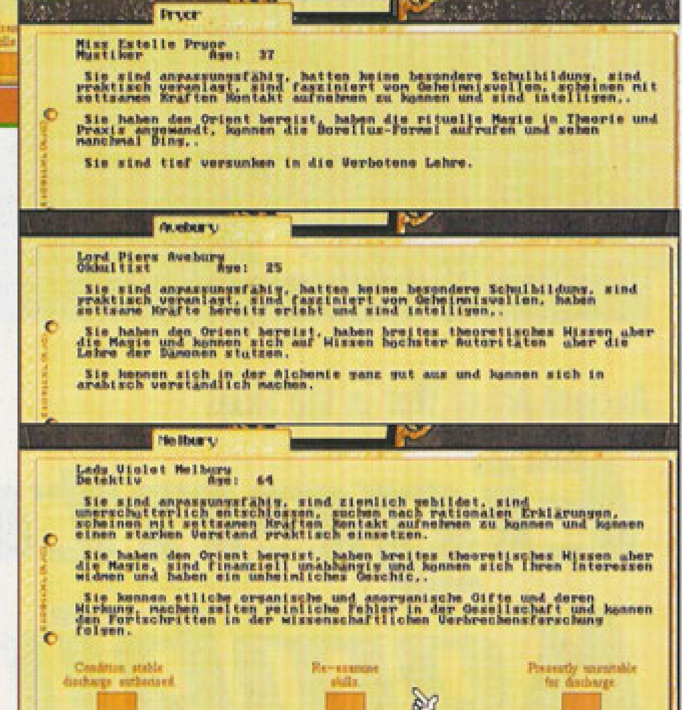
Realitätsnähe

Oder besser Geschichtstreue. Zeitlich in die zwanziger Jahre dieses Jahrhunderts versetzt, wurde sich schematisch an die Vorgaben des Cook-Guide aus diesem Jahrzehnt gehalten. Auch heute noch werden Cook-Reiseführer von Reisenden aller Herren Länder als ständige Begleiter geschätzt. In dieser speziellen Version finden sich zahlreiche zeitgenössische (anno 1920) und geschichtliche Hinweise, die zur Klärung des Geheimnisses rund um den Kult der Tochter der Schlangen, unabdingbar sind. Was hat zum Beispiel diese Nachricht zu bedeuten, die uns am ersten Tag bei unserer Ankunft im Savoy Palace-Hotel, überreicht wurde? Was hat es mit dem Museum auf sich? Was hat es mit den geheimnisvollen Schlangenmenschen auf sich? Wer dirigiert sie? Was wollen sie? Angenehme Unterhaltung.

Thorsten Szameitat ■

Startversuche

Wie sich das für ein vernünftiges, sprich konkurrenzfähiges Adventure mit schwerem Rollenspieleinschlag gehört, steht zu aller Anfang die Charakterauswahl. Dabei bestehen die grundsätzlichen Möglichkeiten sich entweder auf die völlige Neukonstruktion zu stürzen oder aber den einfacheren Weg zu gehen und sich einen der sechs fertigen Charaktere anzueignen. Zur Disposition stehen dabei:







Ancient Art of War in the Skies

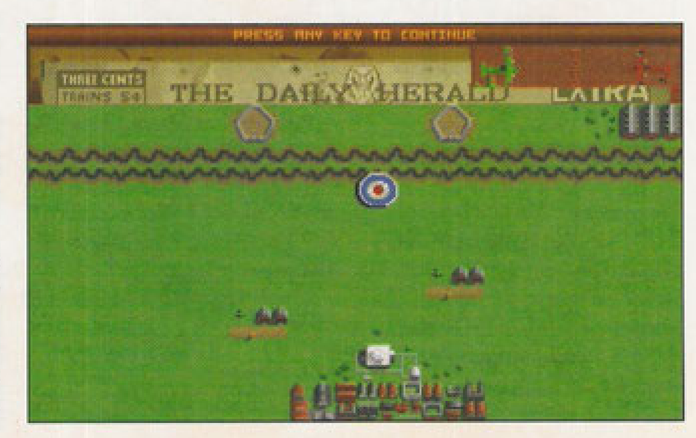
Eigentümliche Kombination

Nachdem Strategiespiele zur Zeit eine wahre Renaissance erleben, ist es für die meisten führenden Softwarehäuser schwer, noch etwas Neues im Strategiebereich zu bringen. Den Anfang machte SSI, die Ihre Programme mit peppiger Grafik ausstatteten. Microprose startet nun den Versuch, Strategie und Action Game unter einen Hut zu bringen.

Nachdem man mit Knights of the Skies schon die ersten Erfahrungen mit dem Thema Erster Weltkrieg gesammelt hatte, und der Markt wahrlich überschwemmt ist mit Spielen zum Thema Zweiter Weltkrieg und neueren Konflikten, war es naheliegend sich noch einmal dem Ersten Weltkrieg zu widmen. Da Strategiespiele oft den Ruf haben langatmig zu sein und Simulationen häufig nichts Neues bringen, entschied man sich für eine Mischung aus Strategie und, man höre und staune, Action Game.

Wo bitte gehts zur Front?

Eine gute Frage, wenn man bedenkt, das AAWS sich nicht wie viele andere Strategiespie-



le auf ein Szenario oder in diesem Fall besser auf eine Front beschränkt, sondern an allen Fronten des Ersten Weltkriegs spielt.
So findet der Spieler Szenarien, die frei erfunden sind oder aber Einsätze, die einen geschichtlichen Hintergrund haben. Von 1914 bis 1918 sind alle bedeutenden Schlachten, bei denen Flugzeuge eingesetzt waren, enthalten. Daraus können Sie erkennen, daß Sie es selten mit den gleichen Gegnern zu tun haben. In der Marine-Schlacht kann der Spieler auf der deutschen oder französischen Seite kämpfen. In anderen Schlachten tauchen sogar einige Exoten auf. Zum Beispiel in der Gallipoli-Schlacht. Hier können sie mit der türkischen Luftwaffe fliegen.



Microprose bietet mit AAWS eine interessante Synthese aus Strategie-Spiel und Arcade Action an.

Bomber oder Jäger?

Apropos fliegen, das eigentliche Fliegen unterteilt sich in Bomberangriffe oder Jagdflugzeugangriffe. Doch bevor Sie überhaupt in den Bomben/Luftkampfmodus gelangen, muß die große Übersichtskarte gut beobachtet werden. Hier können Sie alle Aktionen starten und die Bewegungen und Manöver des Feindes beobachten. Ferner ist es ratsam, sich geeignete Ziele des Gegners herauszusuchen und, wenn möglich, den ersten Schlag zu führen. Passivität wird bei AAWS gnadenlos bestraft. Ziele, die bombardiert werden können, gibt es genug. Städte und Munitionslager gibt es reichlich, aber sogar HQs, Fabriken, Brücken, Flugplätze und natürlich an die eigentliche Front wurde gedacht. Spielentscheidend ist es aber, die Hauptstadt des Gegners anzugreifen. Daß diese natürlich besonders bewacht wird, ist selbstverständlich. Die zweite Möglichkeit, die Schlacht für sich zu entscheiden, ist alle Feindflugzeuge abzuschießen. Haben die eigenen Bomber das ausgewählte Ziel erreicht, verwandelt sich das Flugzeugsymbol in eine Bombe. Jetzt hat der Spieler die Wahl, ob er selbst die Bomben werfen will oder es lieber dem Computer überläßt. Der eigentliche Bombenabwurf geschieht aus der Sicht des Bombenschützen. Hat sich der Spieler seine Ziele auf der Karte genau eingeprägt, hat er noch die Möglichkeit seinen Abflugpunkt auf der Karte festzulegen. Da die Steuerung des Flugzeuges relativ schwer ist und ein Bombenzielgerät nicht zur Verfügung steht, sollten Sie lieber mehrere Überflüge über die Ziele starten. Natürlich wird der Feind nicht tatenlos zusehen, wie Ihre Flugzeuge seine Einrichtungen attackieren. Er wird alles, was er an Jagdflugzeugen zur Verfügung hat, auf Sie hetzen. Sollten seine Jagdflugzeuge die eigenen Bomber erreichen, bevor Sie Ihre Fracht abgeworfen haben, erscheint das Luftkampfsymbol und Sie können Ihre wahren Qualitäten als Bordschütze unter Beweis stellen.

Arcade Dogfight

Natürlich schläft auch der Feind nicht. Meldet der Computer, daß Feindflugzeuge auf Ihr Gebiet zufliegen, wird es höchste Zeit die Abfangjäger starten zu lassen. Auch hier hat der Spieler die Wahl, ob er eingreift oder es bleiben läßt. Entscheiden Sie sich dazu selbst Hand anzulegen, werden Sie erfreut oder überrascht sein, wenn sie in den Luftkampfmodus gelangen. Wer auf Luftkämpfe à la Red Baron oder Wings hofft, wird wohl eher enttäuscht sein, wer aber Action liebt, wird begeistert sein. Sie sehen das Kampfgeschehen ausnahmsweise einmal nicht aus dem Cockpit, sondern in der Seitenansicht. Zwar ist am unteren Bildschirmrand ein Geschwindigkeitsmesser und ein Kompass, welche aber auf das Kampfgeschehen keinen Einfluß haben. Mit Hilfe des Zahlenfeldes Ihrer Tastatur können Loopings gedreht, Messerkurven geflogen und andere waghalsige Manöver vollführt werden. Besonderes Augenmerk ist dem Frontverlauf zu widmen. In den meisten Schlachten sind einige der eigenen Flugplätze sehr nahe an der Front. Da sich im Spielgeschehen die Front aber oft verschiebt, sollten Sie an einem bedrohten Frontabschnitt lieber alle Flugzeuge zu einem sicheren Flugfeld beordern.



Sollte die Frontverschiebung einmal schneller sein als Sie, können Sie alle Flugzeuge, die auf einem überrollten Flugplatz stationiert waren, abschreiben.

The Ancient Art of War in the Skies ist ein gelungenes Programm. Es verbindet auf angenehme und interessante Weise Strategie-Elemente mit guten Actioneinlagen. Die Actionparts sind steuerungstechnisch zwar recht gewöhnungsbedürftig bringen aber gute Abwechslung in das Strategie-Einerlei.

Stefan Zöbisch ■





Harrier Jump Jet

Senkrechtstarter

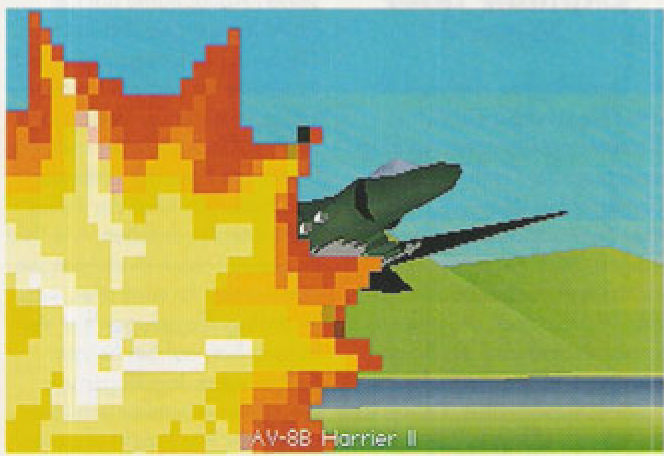
Der Harrier ist ein wendiger Senkrechtstarter mit hervorragenden Tiefflugeigenschaften und findet sowohl bei den britischen wie amerikanischen Luftstreitkräften seinen Einsatz.

Entgegen anderslautender Vorankündigungen wird sich der Harrierpilot nicht mit einer schwer bewaffneten Drogenmafia auseinandersetzen, sondern sich auf mehreren Schauplätzen gut ausgerüstetem Militär entgegenstellen. So hat beispielsweise die konservative russische Armee das norwegische Nordkap überfallen, um im skandinavischen Raum den kommunistischen Imperialismus neu zu beleben. Klar, daß die Vereinten Nationen nicht tatenlos zusehen können und internationale Streitkräfte zur Befreiung losschicken. Als Pilot der amerikanischen Harriervariante GR-7 oder der britischen AV-8B hat der Spieler die gefährliche Aufgabe, weit hinter den feindlichen Linien stehende Stellungen dem Erdboden gleich zu machen. Schon der Start von kleinen Plattformen oder Flugzeugträgern ist eine Herausforderung, das sachte Verstellen der unter Vollast stehenden Schwenkdüsen dürfte für die meisten Schreibtischpiloten eine völlig neue Erfahrung sein. Wer es vorerst vermieden hat, rückwärts fliegend gegen einen Berg zu driften, kann erstmal bei eingeschaltetem Autopiloten die atemberaubende Welt der eisbedeckten Fjorde genießen, die sich allerdings bald als heimtückisches Versteck feindlicher Truppenteile entpuppen. Im Gegensatz zu den meisten bisher gewohnten Flugsimulatoren bietet Harrier Jump Jet hier eine Unzahl gegnerischer Waffengattungen: Kriegsschiffe und Flugzeuge unterschiedlichster Größe und Flugeigenschaften, schwer bewaffnete Hubschrauber und eingegrabene FLAK-Stellungen bedrohen den einsamen Harrier ebenso, wie die Panzer feindlicher Depots. Auch in Hong Kong oder auf den Falklands hat der Spieler alle Hände voll zu tun, und wem dies nicht reicht, für den hat Microprose schon jetzt neue Missionen und Einsatzorte angekündigt.





Das Nachtsichtgerät im Einsatz



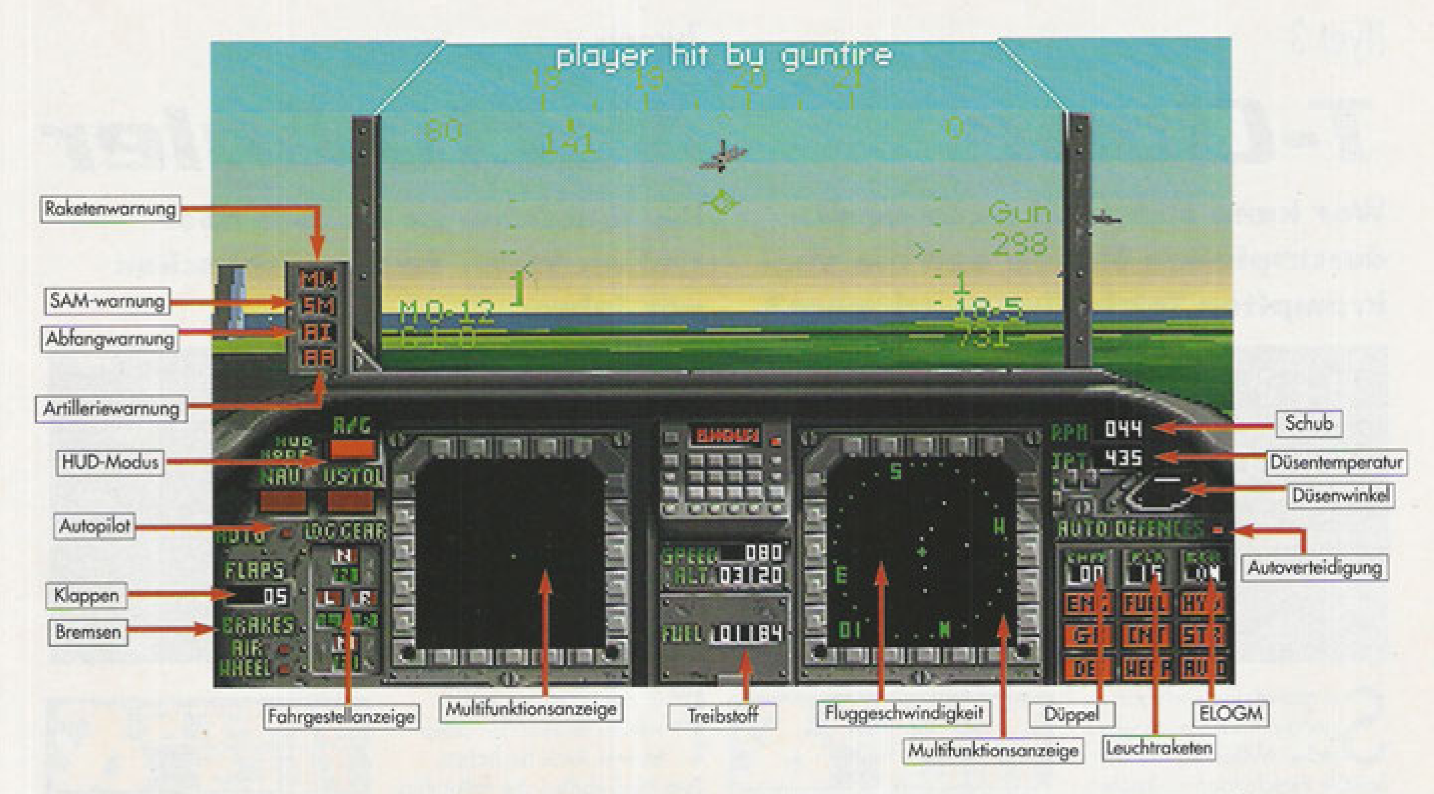
Dicht vorbei ist auch daneben





Einsatzplanung

Der Harrier wurde vor vielen Jahren als Allzweckflugzeug entworfen und ist noch heute der Stolz der britischen und amerikanischen Luftwaffe und Marine. In den Rumpf und unter die Tragflächen passen unglaubliche Mengen der unterschiedlichsten Waffen, der Harrier kann daher als Bomber ebenso eingesetzt werden wie als Aufklärer oder Jäger. Vor Beginn eines Einsatzes kann der Spieler sein Flugzeug nach seinen eigenen Vorstellungen bewaffnen und hat dabei die Auswahl aus insgesamt 15 Varianten von Bomben, Raketen und Verteidigungssystemen. Die richtige Abstimmung auf die jeweilige Mission ist hier lebenswichtig, ebenso wie die Wahl der richtigen Flugroute und Flughöhe, denn bei Harrier Jump Jet ist nicht nur das Hinfliegen-Abschießen-Zurückfliegen gefragt: Auch der Weg ist das Ziel. Unterwegs warten jede Menge unerwartet auftauchende Hindernisse, die vom Piloten ein großes fliegerisches Können verlangen, viele Stellungen können nur vom schwe-



benden Flugzeug aus bekämpft werden, nachts ist zusätzlich der richtige Umgang mit dem Nachtsichtgerät gefragt, welches die Sicht auf ein Minimum reduziert. Wem die Geduld für solche Missionen fehlt, die einen wochenlang beschäftigen können, der kann im zusätzlichen Dogfight-Modus auf die Schnelle sein Glück versuchen.

Farbverläufe

Microprose führt mit Harrier ein völlig neues Grafiksystem ein, welches einen guten Kompromiß zwischen schönen, aber langsamen Textures und einfarbigen, schnellen Polygonen darstellt: Die viereckigen Flächen des Drahtmodells werden mit schnell berechneten Farbverläufen ausgefüllt, deren Ränder die jeweils gleiche Farbe aufweisen und so die Ecken und Kanten fast unsichtbar machen. Auch geht man nicht mehr von der absurden Annahme aus, die Erde sei eine flache Scheibe mit einigen darauf liegenden bunten Objekten wie zum Beispiel Bergen und Flüssen, sondern jeder Ecke des Polygons wird eine Farbe und eine Höhe zugeordnet. Daraus entstehen weit realistischere Landschaften als die bisher von Flugsimulatoren dargestellten. Leider war Microprose nicht so konsequent, die Technik der Farbverläufe auf die übrigen Objekte zu übertragen; Flugzeuge, Schiffe und Panzer bieten nur die gewohnten einfarbigen Polygone - nur das eigene Flugzeug wurde so gestaltet. Als Ergebnis des hohen Programmieraufwands läßt sich Harrier immerhin auf einem 25 Mhz 386er recht flüssig spielen, auf wesentlich schnelleren 486ern wird der Tiefflug dann zum berauschenden Erlebnis. Die klangliche Untermalung zeigt weniger Innovatives: Da die Geräuschkulisse eines Flugzeugs nichts außer einem mehr oder weniger lauten Rauschen bieten kann, untermalten die Programmierer immerhin die Zwischensequenzen mit einigen hübschen, der Situation angepaßten Melodien. Wer seinem Rechner keine Soundkarte zu Weihnachten geschenkt hat, verpaßt also nichts Wesentliches.

Tasten und Knöpfe

Microprose hat bei Harrier großen Wert auf gute Spielbarkeit gelegt und verzichtete daher auf dreifach belegte Tasten, die dem Funkverkehr, der Waffenprogrammierung oder einem Flugrecorder dienen. Zwar ist auch bei Harrier fast jede Taste belegt (im Handbuch benötigt deren zusammenfassende Beschreibung sieben Seiten!), die meisten dienen aber den Außenkameras, der Tastatursteuerung oder sind durch das jederzeit erreichbare Menü ersetzbar. Auch das auf den ersten Blick erschreckend volle Cockpit enthält nur wenige wichtige Funktionen und besteht hauptsächlich aus funktionslosen, aber dekorativen Knöpfen. Harrier Jump Jet ist eine hervorragende Ergänzung der Flugsimulatorpalette von Microprose. Wegen der hervorragenden Grafik und des ungewöhnlichen Flugzeugs wird Harrier sicherlich kein Tiefflieger im eng umworbenen Simulationsmarkt werden. Aber Fluganfänger sollten gewarnt sein: Nur mit sehr viel Übung läßt sich das Flugzeug mit seinen Waffensystemen beherrschen und zum erfolgreichen Ende einer Mission fliegen.

■ Harald Wagner

SPECS & TECS

EGA	Ad Lib
VGA	SoundBlaster
SVGA	Roland
EMS	Tastatur
386er	Joystick
HD 5 MB	Maus

Handbuch	Englisch
Spiel	Englisch
Kopierschutz	normal

PREIS lt. Hersteller: ca. DM 120,-

HERSTELLER: Microprose

MUSTER von: Hersteller

RANKING

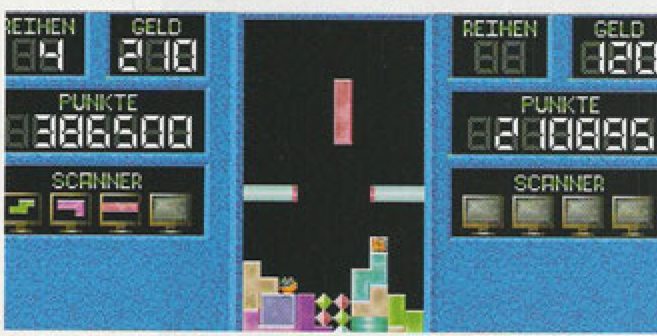


Spieleranzahl	1
Motivation	Monate
Ausstattung	normal
Preis/Leistung	normal

Nyet 3

T-Clone

Wer kann sich nicht mehr an die durchspielten Nächte und die verkrampften Tetris-Finger erinnern?



So genial und suchtbringend die Idee auch war, jeden Mißerfolg nur den Spieler verschulden zu lassen, Tetris ist out. Um Nyet 3 trotzdem zu einem Verkaufserfolg werden zu lassen, hat sich PROLINE einiges einfallen lassen. Bereits gelegte Steine verschwinden teilweise, neue tauchen an den unpassendsten Stellen auf oder werden unsichtbar. Teils bewegliche Barrieren hindern Steine am Fallen, "magische Zonen" wandeln Spielsteine während des Fallens in andere um, manchmal werden sogar die Steuertasten vertauscht.

Altes Spiel - Neue Regeln

Das Wichtigste in Nyet 3 aber sind die "Waffen", die mit dem Geld erkauft werden müssen, welches in den vorhergehenden Runden erspielt wurde. Der Spieler kann sich so häufig benötigte Spielsteine kaufen, Reihenzerstörer unterschiedlicher Mächtigkeit, Diamantenpressen, oder den Spielstand abspeichern und vieles weitere mehr. Eingebettet ist all das in sieben Rundenblöcke mit jeweils 18 einzelnen Spielen. Die Grafik ist wohl die beste, die für ein Tetris-Spiel möglich ist, vom Sound wird diese aber um Längen geschlagen. Das einzige Manko an Nyet 3 ist die fehlende Möglichkeit, einfach nur Tetris zu spielen.

Harald Wagner ■

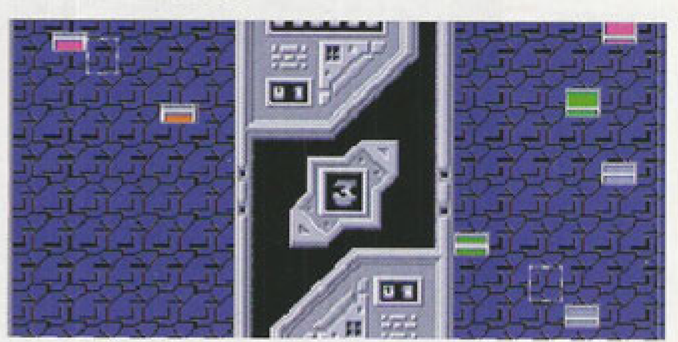




Zyconix

Nachzügler

Die Spielidee ist einfach aber genial. Wenn da nur nicht schon vor Jahren...



Für die Spielidee mußte wieder einmal das altbekannte Tetris herhalten. Zum Beeinflußen der fallenden Rechtecke steht den Spielern aber nur die Links- oder Rechtsverschiebung der Spielsteine zur Verfügung, gedreht werden kann hier nicht; dafür sorgen sechs verschiedene Sondersteine für zusätzliche Aufregung auf dem hochkannt stehenden Spielfeld: "Nagelspitzen" etwa zerstören alle Blöcke, die ihnen im Weg stehen und "Durchsichtige Blöcke" fungieren als Joker.

Spaßig nur zu zweit

Ohne die Zwei-Spieler-Option wäre an Zyconix überhaupt nichts Fesselndes, dazu ist die Spielidee mit den reihenweise abzutragenden Spielsteinen einfach zu ausgelutscht. Spielt man das Spiel aber zu zweit, können doch ein paar interessante Stunden daraus entstehen. Eine Zweier-Partie gestaltet sich ähnlich wie ein Tetris-Duell auf dem Game Boy: Blöcke, die der eine Spieler abgetragen hat, erscheinen im Spielfeld des Gegners als unzerstörbare Reihen an dessen unterem Spielfeldrand. Die Musik aus der Soundkarte läßt sich durchaus hören, der unaufhörlich abwärtsscrollende Spielfeldhintergrund könnte Sie aber wahnsinnig machen.

Thomas Borovskis ■





Spelljammer

Raumpiraten

Die Rollenspielfans können wieder aufatmen! Diesmal heißt es, das Weltall zu erforschen und im Kampf gegen fliegende, mittelalterliche Kriegsschiffe zu bestehen.

Wie bei den meisten Rollenspielen, wählt man anfangs einen Kapitän seines Spelljammer-Raumschiffes. Hierfür hat man die Wahl zwischen verschiedenen Rassen, Eigenschaften und Geschlechtern. Auch die Entscheidung, ob man als Kämpfer, Zauberer oder Dieb in den Kampf zieht, bleibt einem selbst überlassen. Ziel des Spieles ist es, mit seiner Mannschaft und seinem Schiff verschiedene Planeten anzufliegen, Geschäfte zu tätigen, Frachten zu transportieren und in manchen Geschäften Informationen einzuholen, um an Geld zu kommen. Damit kann man seine Gruppe mit Waffen ausstatten und sich ein besseres Schiff kaufen, um für gegnerische Angriffe besser gewappnet zu sein.
In der Anleitung wird man darauf hingewiesen, daß man anhand der diversen Hinweise letztendlich eine bedrohliche Verschwörung aufdecken kann, die das ganze Sonnensystem "REALMSPACE" bedroht. Die Flüge von Planet zu Planet sind etwas langatmig, da sich die Grafik hierbei auf einige bewegte Linien beschränkt. Der Hintergrund besteht lediglich aus kleinen Punkten, die entfernte Sterne simulieren sollen. Da all dies nahezu in Echtzeit abläuft, wird man spätestens nach dem 3.Flug gelangweilt an den Nägeln beißen.





Mit Spelljammer kommt uns leider eines der schwächeren Spiele, der Rollenspiel-Profis von SSI ins Haus. Der interessante Genre-Mix läßt die nötige Sorgfalt bei der Umsetzung des Themas vermissen.



Rollenspiel contra Wirtschaftssimulation

Auch die Grafik während der Raumkämpfe läßt zu wünschen übrig. Indes sind die Bilder der verschiedenen Städte auf den Planeten abwechslungsreich und oft mit bewegter Grafik versehen. Auch in den Geschäften begegnet man diversen Kreaturen, die einfallsreich gestaltet sind. Im Großen und Ganzen aber beschränkt sich die Grafik auf das, was man von Wirtschaftssimulationsspielen gewohnt ist.
Anfänglich ist die Steuerung etwas gewöhnungsbedürftig, aber als erfahrener Abenteuerspieler erlernt man die Lenkung mit der Tastatur oder Joystick, sowie die Auswahl der Menüs mit der Maus, in Kürze.

Leider kann man vom Sound auch nichts glorreiches berichten. Er beschränkt sich vorwiegend auf ein Hintergrundgeplänkel, das vom leisen Rattern der Harddisk übertönt wird. Falls man einmal als Verlierer aus einem Kampf geht und gezwungen wird, wieder von vorne zu beginnen, stellt man genervt fest, daß man die Codeabfrage ein weiteres Mal eingeben muß. Alles in allem eine gute Idee für eine Synthese aus Abenteuer-, Rollen- und Wirschaftssimulationsspiel, wobei die Ausführung etwas zu wünschen übrig laßt.

Markus Geltenpoth ■





Robocop 3

Einfach-Cop

Wenn´s um Lizenzen von Kino-Knüllern für Computer-Spiele geht, kann man fast darauf wetten, daß der Software-Hersteller Ocean sich die größten Brocken vor der Konkurrenz wegschnappt. Wen wundert es da noch, daß auch Robocop 3 den Weg von der Leinwand auf den PC-Monitor gefunden hat.





Mit dem Film selbst hat das Spiel allerdings nur noch den Namen gemeinsam. Auf Wunsch präsentiert sich das Spiel in deutscher Sprache (übrigens ist auch die Anleitung mit einem deutschen Teil ausgestattet), doch leider fehlen in allen Bildschirm-Texten die Umlaute. Anschließend können Sie eine Ausgabe der "MEDIABREAK NEWS" mitverfolgen. Als Robocop wird man mit fünf verschiedenen Missionen betraut. Bei Ihrem ersten Auftrag dürfen Sie auf einem äußerst engen Stadtgebiet Autos verfolgen und rammen, um anschließend die Bösewichte festzunehmen. Abgesehen davon, daß die Grafik wirklich miserabel ist (in einem grauen Etwas kurvt man um Bauklötze herum), entpuppt sich auch die Steuerung als Geduldsspiel. Beim Test war es kaum möglich, auch nur wenige Sekunden einigermaßen auf der Straße zu bleiben.

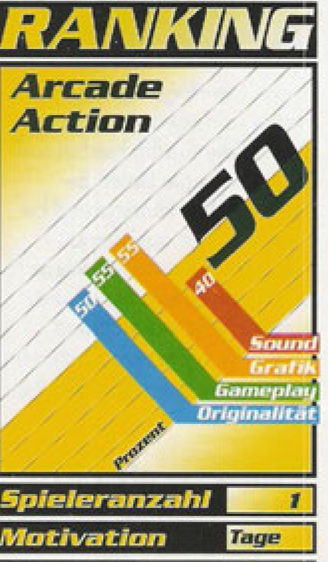


Von Punks, Terroristen und anderen Zeitgenossen

Auf zum nächsten Gefecht: Straßenkampf. Strichmännchen in Polygondarstellung mit kleinen Zacken auf dem Kopf (Punker!) machen Robocop das Leben schwer. Mit der Maus läßt sich der Held einigermaßen präzise durch die 3D-Landschaft manövrieren, mit einem Druck auf die linke Maustaste segnen die Gegner das Zeitliche. Eine nahezu identische Aufgabe erwartet einen dann in einem Gebäude, wo man à la Die Hard die armen Geiseln (erkennbar an den erhobenen Händen) von bösen Terroristen (erkennbar an den Pistolen, sonst keinerlei Unterschiede zu den Geiseln) befreien darf. Schließlich geht es noch ab in die Lüfte: Mit einem Kampfflugzeug wird die Gegend unsicher gemacht. Grafisch präsentiert sich dieser Abschnitt wie eine F 16-Simulation aus den allerfrühesten PC-Tagen, für heutige Verhältnisse einfach schlecht. Ein Roboter-Ninja bringt schließlich fernöstliches Flair in die Robocop-Welt: Diverse Sprünge, Schwerthiebe und Tritte setzen dem Hauptdarsteller gewaltig zu. Potentielle Robocop-Käufer seien gewarnt: Mit einer solch eintönigen Grafik (wozu braucht man einen VGA-Color-Bildschirm, wenn man nur die "Farben" mausgrau, steingrau, dunkelgrau etc. zu sehen bekommt?), einer nur halbwegs brauchbaren Steuerung und bestenfalls Durchschnitts-Sound reiht sich das Spiel nahtlos in die bisherigen, lieblos gemachten Film-Umsetzungen ein. ■ Petra Maueröder

Man könnte sich wünschen, daß ein Bruchteil der Filproduktionskosten in die Spielproduktion fließen würde.





Star Control 2

Alles unter Kontrolle

Es gibt Computer-Spiele, die es allen recht machen wollen, und sich deshalb ganz schwer in ein bestimmtes Genre einordnen lassen. Meist entsteht dann ein Sammelsurium an Spielideen, von denen keine überzeugt. Accolade beweist mit Star Control 2 eindrucksvoll, daß es auch anders geht.

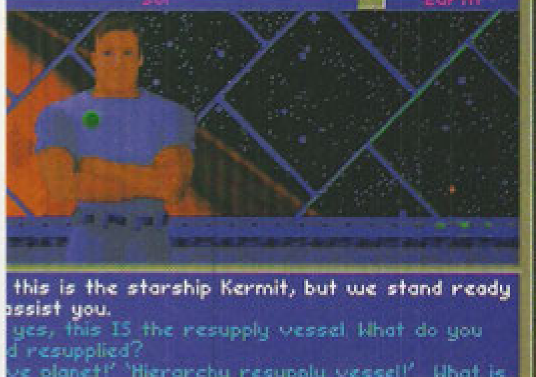
Bereits der Vorläufer, mit Preisen überhäuft und nicht nur eingefleischten Science-Fiction-Freaks bestens bekannt, bestach durch die überdurchschnittlich gute VGA-Grafik. Diesmal haben die Programmierer qualitativ noch einmal kräftig zugelegt. Ob Sie den ersten Teil kennen oder nicht, spielt keine Rolle. Star Control 2 ist ein völlig eigenständiges Spiel. Nach dem kurzen Intro dürfen Sie den Namen Ihres "Raumschiffs", das zu Beginn dieser Bezeichnung aber kaum gerecht wird, und sich selbst als Kapitän eintragen. Anschließend wird Ihnen eine Karte mit allen Galaxien präsentiert, die Sie erkunden können (diese liegt auch als Farbposter jeder Packung bei). Und das dürfte einige Zeit in Anspruch nehmen: Laut Handbuch warten nicht weniger als 3.000 Planeten in 500 Sternensystemen auf ihre Erkundung. Ein Radius zeigt an, wie weit das Raumschiff ohne größere Spritprobleme bewegt werden kann. Mit dem praktischen Auto-Pilot läßt sich der gewünschte Planet bequem anwählen. Kommen Sie in die Nähe eines Sterns, wird die gesamte Gegend vergrößert dargestellt und versorgt Sie mit einer Fülle an Informationen über das Gebiet: Rohstoffvorkommen, klimatische, physikalische und geologische Besonderheiten - Fans von Sim Earth würden auch hier voll auf ihre Kosten kommen. Per Knopfdruck wird ein kleines Botenraumschiff auf den Planeten geschickt, das wertvolle Materialien einsammelt. Diese werden auch dringend benötigt, um das Gefährt auf Vordermann zu bringen.

Die Aliens warten schon ...

Leider gibt es in den Weiten des Weltalls einige Zeitgenossen, denen solche Aktivitäten ganz und gar nicht gefallen und die Ihnen deshalb das Leben schwermachen. Die Action-Komponente von Star Control 2 besteht in erbitterten Kämpfen gegen insgesamt 18 verschiedene Rassen, teils freundlich, teils feindlich gesinnt. Es ist ohne weiteres möglich, mit den Alfs und E.T.s in bester Rollenspielmanier ein Gespräch zu führen. Spielstände lassen sich selbstverständlich abspeichern, denn dieses Spiel wird Sie mehr als einen Abend an den PC fesseln. Abwechslung wird groß geschrieben, ständig gibt es etwas Neues zu entdecken und auch das gut gemachte Handbuch versorgt Sie mit allen wichtigen Details zu Ihrem Einsatz. Star Control 2 hat alles: Ein bißchen Wing Commander, ein bißchen Sim Earth, ein bißchen Elite und noch eine Menge anderer Komponenten, die sehr geschickt kombiniert wurden. Zudem wird die famose Grafik und der stimmungsvolle Sound nicht nur Anhänger des Vorgängers begeistern, die sich das Spiel auf keinen Fall entgehen lassen sollten. Übrigens: Ein 386er mit mindestens 20 MHz ist ein unabdingbares Muß.

■ Petra Maueröder











TV Sports Baseball

Eine Klasse für sich?

Bösartige Zyniker stempeln die amerikanische Nationalsportart Baseball kurz als ein hervorragendes Schlafmittel ab, das den gelangweilten Zuschauer sanft in das Reich der Träume entführt.

Um das komplizierte Regelwerk im Gedächtnis ständig griffbereit zu haben, muß man schon ein echter Profi sein. Für den gewöhnlichen Hausgebrauch reichen aber die Informationen, die man sich über die berichterstattenden Kabelkanäle besorgen kann, vollkommen aus. Von Seiten der Anleitung wird man leider verantwortungslos im Stich gelassen. Schade! Wer schon einmal mit einem Spiel der TV Sports-Reihe in näheren Kontakt getreten ist, wird sich bei Mindscapes neuester Produktion auf Anhieb pudelwohl fühlen. Die zahlreichen Menüs und Statistiken präsentieren sich auf gleiche Art und Weise, wie bei "TV Sports Football" und "TV Sports Basketball". Vielleicht sollte man sich langsam einmal etwas Neues einfallen lassen? Kenner der Softwareszene wissen, daß "TV Sports Baseball" schon vor einiger Zeit auf dem Amiga erschienen ist und sogar eine ganz ansehnliche Figur machte. Die Umsetzung für den PC kann allerdings nicht gerade zu Freudentänzen reizen, vor allem wenn ein so starker Konkurrent wie "Hardball 3" im Rücken sitzt. Das Spielfeld wurde zwar äußerst realistisch und übersichtlich gezeichnet, jedoch fehlt hier offensichtlich der letzte Schliff. Besitzer eines schnellen Rechners sollten vor dem Spiel unbedingt die Handbremse ziehen und die Taktfrequenz herunterregeln. Wird diese Maßnahme nicht befolgt, so sind die bemützten Keulenschwinger nur sehr unpräzise zu steuern und der Spielspaß reduziert sich auf ein Minimum. Da der Computergegner ein durchaus ernstzunehmender Kontrahent ist, muß man sich schon einige Gefechte liefern, um ihn schließlich besiegen zu können. Aufgrund dieser Tatsache wird die sehr schnell abflachende Motivation ein wenig aufrechterhalten.

Toller Sound?

Bei der grafischen Darstellung kann "TV Sports Baseball" ebenfalls nicht zum großen Wurf ausholen. Die Sprites sind schön animiert und auch die vielfältigen Menüs können Gefallen finden. Mehr darf man allerdings beim Kauf dieses Spiels nicht erwarten. Sehenswerte Zwischensequenzen und ein stimmungsvolles Intro? Fehlanzeige! Hält man sich den heutigen Standard vor Augen, so darf man sich getrost enttäuscht zeigen. Soundtechnisch setzt Mindscape aber noch einen drauf. Es werden lediglich AdLib- und Rolandkarten unterstützt, was den Großteil der externen Lautsprecher wohl verstummen lassen wird. Überraschend ist dabei außerdem, daß man auf die gewohnte Sprachausgabe nicht verzichten muß. Die ertönt nämlich zu allem Überfluß aus dem fast in Vergessenheit geratenen PC-Speaker.



Fazit: Wenn Programme auch Gefühle hätten, so würde "TV Sports Baseball" im Angesicht von "Hardball 3" bestimmt vor Neid erblassen. Der etwas ältere Kollege hat einfach die Nase vorn!

Oliver Menne ■





Cave Man Ninja

Steinzeit-Hickhack

Joe und Mac sind zu bedauern: Da wagen es doch glatt ein paar freche Neandertaler, ihnen bei Nacht und Nebel die Frauen zu kidnappen. Das können die beiden nicht auf sich sitzen lassen, und schon befinden sie sich im tiefsten Schlamassel.



Als selbsternannte "Cave Man Ninjas" kämpfen sich die Helden gegen ganze Horden von feindlich gesinnten Artgenossen, riesigen Flugsauriern und wütenden Dinos durch. Dabei steht ihnen ein nahezu unerschöpfliches Arsenal an Waffen zur Verfügung - vom Messer über Steinäxte bis hin zu Bumerangs ist alles vorhanden. Sind sie erfolgreich, winken kleine Belohnungen in Form von Früchten, Süßigkeiten usw., die sich positiv auf das Punktekonto auswirken. Per Joystick oder Tastatur lotst man Joe und Mac durch die horizontal scrollende Landschaft, bis am Ende eines jeden der fünf Levels ein Rendezvous mit dem obligatorischen "Obermotz" ansteht. Wenn auch diese Prozedur erfolgreich überstanden ist, winkt ein Küßchen von einer Steinzeit-Schönheit. Ein Balken zeigt dabei die noch zur Verfügung stehende Energie an. Bei zu großen Kraftanstrengungen sinkt die Anzeige auf Null und wieder ist ein Leben dahin. Aber - Continue sei Dank - selbst in solchen Situationen darf man sich ein weiteres Mal an dieser Stelle probieren.



Alte Bekannte in neuem Outfit

Was erfahrenen Spielern sofort auffällt, ist die Unverfrorenheit der Designer, einzelne Elemente und ganze Passagen von bekannten Vorbildern zu übernehmen. Etwa der Schriftzug in Steinform, der zu Beginn auf die Hauptdarsteller fällt, ist vielen sicherlich noch von den Cave Man Ughlympics in guter Erinnerung. Und so gibt es etliche weitere Beispiele, die die Programmierer fleißig abkopiert haben: Etwa von Prehistorik, daß Joe bzw. Mac am Ende ihrer Laufbahn als Engel gen Himmel schweben. Und das ist noch lange nicht alles, was schon mal da war, ganz abgesehen davon, daß das Spielprinzip nun wirklich zu den ältesten überhaupt zählt und an sich keine großen revolutionären Neuheiten zu sehen sind.
Doch ein paar eigene Ideen sind den Grafikern doch noch eingefallen. Besonders erwähnenswert sind die vielen putzigen Details, die dem an sich recht stupiden Hau-Drauf-Szenario-Spiel einen liebenswerten Charakter verleihen. Jede Menge Gags locken selbst Leute vor den Bildschirm, die sonst nur bei Lemmings & Co. einen Blick auf den PC riskieren. Wer jedoch ein ausgesprochen anspruchsvolles

Die Höhlenbewohner bringen etwas Licht in das Dasein der Plattform-Spiele auf dem PC.

Jump´n Run erwartet, wird wiederum enttäuscht. Vor allem jüngere PC-Freaks werden von dem Steinzeit-Epos, das im Zwei-Spieler-Modus zur Höchstform aufläuft, begeistert sein und auch alte Caveman-Ughlympics-Veteranen, denen es an Nachschub mangelt, werden sicherlich auf ihre Kosten kommen. Noch ein wichtiger Hinweis: Ohne Expanded Memory (EMS) läßt sich das Spiel nicht starten, der Treiber EMM386.SYS muß also geladen sein.

Petra Maueröder ■





Castles II

Der König ist tot...

Wir schreiben das Jahr 1312. König Charles von Frankreich ist gestorben und hat keinen Nachkommen hinterlassen. Wollen Sie sich der Aufgabe stellen, die Krone im Kampf mit vier anderen machthungrigen Fürsten zu erobern?



Nachdem das Mitte letzten Jahres erschienene Castles aufgrund fehlender strategischer Elemente nur halbwegs überzeugen konnte, hat man bei Castles 2 scheinbar aus den Fehlern von damals gelernt und einiges verändert.
Aus einer Landkarte Frankreichs des 14ten Jahrhunderts müssen nach alter Defender of the Crown-Manier einzelne Landstriche erobert werden. Um Eroberungen zu verteidigen, müssen Burgen errichtet werden.
Wenn es nun zum ersten Kampf kommt, können Sie Ihre Truppen stationieren und testen, wie wirkungsvoll Ihre Verteidigungsanlage bzw. die des Computers ist.
Doch da man gegen vier Gegner auf einmal wohl keine Chance hätte, ist es selbstverständlich auch möglich, diplomatische Missionen zu starten. Bei einem schwachen Gegner können Sie so vielleicht sogar noch ein paar Goldstücke an Schutzgeld herausschlagen, ein starker Fürst wird darüber aber wohl nur lachen und Ihnen den Kopf des Boten allein zurückschicken.

Multitasking?

Das Spiel selber wird durch bis zu sechs gleichzeitig ablaufende Tasks gesteuert. Das heißt Sie haben eine bestimmte Menge von Aktionspunkten aufgeteilt in administrative, militärische und politische Einheiten. Pro Einheit können Sie nun maximal zwei Aktionen, wie



Das hat man doch schon öfter gesehen.

Angriffe, Burgenbauen und Spionieren, tätigen. Je mehr Punkte Sie einem Task zuordnen, um so schneller wird er erledigt werden. OS/2 läßt grüßen.
Die interessant gestaltete Anleitung mit vielen Hintergrundinfomationen dient auch gleichzeitig als Kopierschutz. Doch wenn man schon mit so einer schönen Abfrage bedacht wird, wäre es vielleicht ganz nett, wenn wenigstens die angegebenen Seitenzahlen stimmen würden. Nach einiger Zeit wird es nämlich etwas nervig, jeweils die gesamte Anleitung nach dem Code zu durchsuchen.
Das Spiel verfügt über eine ansprechende Grafik, alle Details sind ohne Probleme zu erkennen. Die Kampfgrafik erinnert stark an das schon etwas ältere Centurion. Als Schmankerl wurden noch einige kleine Schwarzweißfilme in das Spiel integriert, die dem Betrachter ein Schmunzeln entlocken. Der Sound ist dagegen nicht ganz so gelungen.

Von allem Etwas

Castles II kann ohne Probleme als eine Mischung aus Centurion, Defender of the Crown und Castles 1 bezeichnet werden. Wenn es vor einiger Zeit schon auf den Markt gekommen wäre, hätte es bestimmt eine Spitzenposition im Strategieolymp einnehmen können. Aber heutzutage muß ein Strategiespiel einfach mehr bieten, um bestehen zu können.

■ Lars Geiger





Cool World

Eiskalt!

Kim Basingers lange, nackte Beine animieren zum Kauf, doch viel beeindruckender ist der Abgrund an Langeweile, der sich beim Spielen von Cool World auftut.

Cool World ist ein Film, der in den Vereinigten Staaten derartig flopte, daß er bei uns gar nicht erst ins Kino kam. Kim Basinger taucht darin als Zeichentrick-Barbie auf, die irgendwann auf seltsame Art und Weise zum Leben erwacht und ihrem Schöpfer dasselbe zur Hölle macht. Die Filmrestverwertungsmaschine Ocean hat aus diesem Stoff nun ein Spiel fabriziert, bei dem rätselhaft ist und bleibt, warum daraus ein Jump'n' Run wurde.



In der viersprachigen Anleitung erfährt man, daß irgendwelche Comic-Figuren (sogenannte Doodles) Gegenstände aus der Real World, der echten Welt, in die Cool World genannte Comic-Ebene schieben. Wenn sie dabei nicht gestoppt werden, wird das Universum explodieren, weil seine Balance gestört ist. Dies zu verhindern, ist die Aufgabe unseres Helden Harris, eines Polizisten, der ungefähr so aufregend aussieht wie Derrick. Seine einzige Waffe dabei ist ein Füller, der Tintentropfen verschießt, auf welche die Doodles recht allergisch reagieren. Nach 16 Levels kommt es dann zum großen Showdown zwischen Harris und der Anführerin der bösen Doodles, die sich Holli nennt und eben jene schon erwähnte Comic-Variante von Kim Basinger ist.

Die einzelnen Levels finden in einer durchschnittlich guten Grafik statt, die Figuren sind nicht übermäßig einfallsreich gezeichnet, aber doch beim

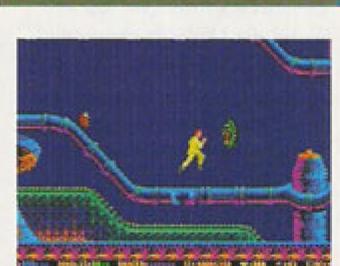


ersten Mal ganz hübsch anzusehen. Der Sound ist allerdings furchtbar langweilig. Aber das ist es ja nicht, was dieses Spiel so schrecklich macht. Denn wenn man nach völlig überflüssigem Rumgelaufe im ersten Level angekommen ist, fragt man sich, was nun zu tun ist. Nach etwas Ausprobieren stellt sich heraus, daß die kurzen und konfusen Hinweise aus der Anleitung nichts anderes bedeuten, als alles was da kreucht und fleucht möglichst schnell abzuschießen und dabei möglichst lang zu überleben. Das und nichts Anderes ist der Sinn dieses Spiels, und zwar 16 Levels lang, ohne große Abwechslung, ohne interessante Herausforderung und damit ohne jede Motivation.

Game Boy spielen!

"Ein gutes Spiel ist einfach, spannend, klar und temporeich," sagt Kenji Miki, Programmierlehrer bei Nintendo. Und das merkt man auch vielen Spielen dieser Firma an, während es Cool World an all diesen Attributen mangelt. Denn trotz aller Überlegenheit des großen PCs gegenüber dem kleinen Game Boy, wie Farbe, großes Bild, Soundkarte, Joystick, Rechenleistung usw., ist Cool World den meisten Game Boy-Modulen unterlegen.

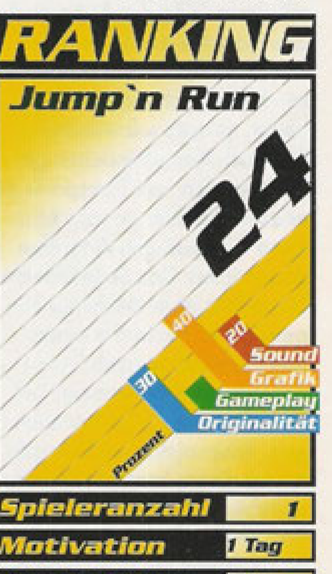
■ Peter Freunscht





Mußte nach dem Film-Flop auch der Software-Flop folgen?





Dominium

Verschnitt



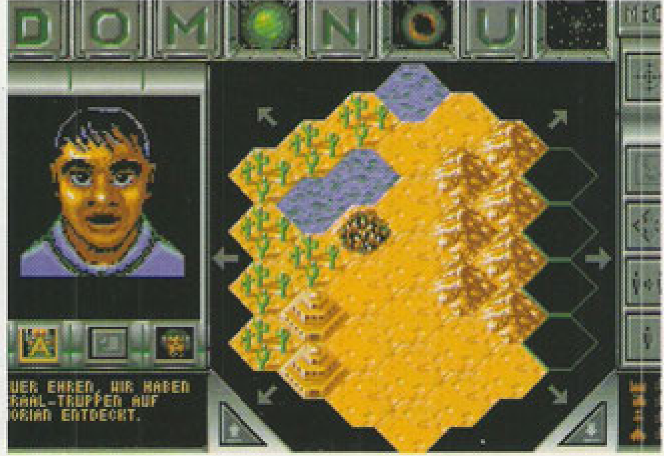
Mit diesem Strategiespiel versucht nun das (zumindest in Deutschland) noch weitgehend unbekannte französische Softwarehaus Microids den Markt zu erobern.

Ihr Widersacher ist diesmal ein Baron namens Tor Dol Kraal, der die friedliche Planetengemeinschaft bedroht. In seinem Machtstreben hat der Baron die Umlaufbahnen einiger Planeten des Dominium-Systems geändert und versucht nun, fünf auf den Planeten des Systems verteilte Reaktoren zu erobern, mittels derer er in der Lage wäre, die abgelenkten Planeten endgültig in die Sonne stürzen zu lassen. Um dieser Drohung zu begegnen, werden Sie als Oberbefehlshaber nach Dominium gesandt, um dort eine Verteidigungsarmee aufzubauen und damit den herrschsüchtigen Baron in seine Schranken zu weisen. Sie beginnen Ihr Kommando ganz bescheiden mit einer Fabrik und einer begrenzten Menge von Rohstoffen auf dem vierten Planeten des Systems. In dieser Fabrik kann nun eine Reihe von Fahrzeugen und Raumschiffen gebaut werden, mit deren Hilfe der Reihe nach alle Planeten des Systems erforscht werden können. Da Baron Kraal auch nicht untätig bleibt, müssen selbstverständlich auch Kampfeinheiten gebaut werden, um Transporte zu eskortieren oder um die Reaktoren vor etwaigen Angriffen zu schützen. Das Spielfeld von Dominium ist in Hexfelder eingeteilt, auf denen die einzelnen Einheiten je nach Geländetyp mehr oder weniger gut vorankommen. Alle Bewegungen, Bauprojekte und Kämpfe folgen einem kontinuierlichen Zeitablauf. Daß sich dies auf den Spielverlauf sehr negativ auswirkt, bekommt man an allen Ecken zu spüren: Zu Beginn des Spiels kommt schon ziemliche Langeweile auf, da es scheinbar bereits eine Ewigkeit dauert, auch nur die einfachsten Einheiten zu produzieren, die dann auch noch trotz der (im Vergleich zu den anderen Einheiten) hohen Geschwindigkeit unerträglich langsam über das Spielraster kriechen.

Lieblose Gestaltung

Hat man dann nach einigen Spielstunden eine ordentliche Armee aufgebaut, wird man pausenlos mit irgendwelchen Mitteilungen bombardiert, so daß der Überblick leicht verloren geht. Da das Spielgeschehen zudem noch auf acht Schauplätze verteilt ist, leidet man sehr bald unter chronischer Orientierungslosigkeit. Daß der Sound bei den meisten Strategiespielen getrost vernachlässigt werden kann, zeigt sich auch beim sehr eintönigen Gedudel, das aus den Soundkarten plätschert. Auch bei der Grafik hat man sich keine große Mühe gegeben. Die zudem noch recht umständliche Steuerung der eigenen Truppen, sowie die Tatsache, daß man lediglich indirekt über den Aggressivitätsgrad der Einheiten auf das Kampfgeschehen einwirken kann, wirken sich auch nicht gerade positiv auf die Motivation aus. Alles in allem stellt Dominium wohl am ehesten den mißglückten Versuch dar, eine Synthese aus "Utopia" und "Battle Isle" zu erstellen, was aber leider aufgrund der mangelnden Spielbarkeit gründlich in die Hose ging.

■ Martin Müller





Viele Ideen zusammengeworfen und nichts daraus gemacht.





Curse of Enchantia

Comic Abenteuer

Wer schafft es, dem Fluch der teenage-gierigen Hexe zu entgehen?

Vor langer, langer Zeit, in einer Welt, die sehr weit von der uns bekannten entfernt liegt, herrschten die gemeinsten und grausamsten Hexen, die man sich vorstellen kann. Da Hexen sehr eitel sind, plante die bösartigste und gefährlichste von allen, mit Hilfe des Trankes der ewigen Jugend, der Natur ein Schnippchen zu schlagen. Aber die Hexe wußte, daß ihr Trank ohne die wichtigste Zutat wirkungslos bleiben würde. Was ihr noch fehlte war nichts geringeres als ein lebendiges, männliches Menschenkind. Eines Tages als Brad, die Hauptfigur dieser Geschichte, mit seiner Schwester Jenny auf einem einsamen Feld Baseball spielt, sammelt die Hexe alle Zauberkraft in ihrem Reich und holt Brad durch das magische Tor in ihre Welt.

Hier beginnt das Abenteuer. Brad muß nun eine Vielzahl von rätselhaften und gefährlichen Abenteuern bestehen, um der Hexe zu entfliehen und wieder sicher nach Hause zu kommen. Dabei präsentiert sich Curse of Enchantia in einer fast Sierra-artig anmutenden Grafikorgie. Denn damit Brad wieder in seine Welt zurückgelangt, muß er sein Geschick in über 150 Schauplätzen beweisen. Böse Zungen würden beim erstmaligen Betrachten des Spiels behaupten, es handle sich um ein Jump`n Run-Game, da die grobe Animation der Hauptfigur und das schlechte Zuckel-Scrolling schnell zu dieser Meinung führen könnten. Sehr positiv machen sich dagegen die Bildhintergründe und die Vielzahl von eingebauten Gags bemerkbar. Glänzt der Spielverlauf doch mit vielen lustigen Animationen und bizarr anmutenden Figuren. Der so eingebrachte Spielwitz gleicht viele der vorher genannten Negativ-Punkte aus, denn die animierten Spritecartoons sind sehr detailreich realisiert und erreichen somit schon fast Comicreife.

Von Hexen und Baseballspielern

Zur Bedienung des Spiels kann man sagen, daß es im Grunde genommen an der Icon-Steuerung nichts auszusetzen gibt. Nach einem Druck auf die rechte Maustaste erscheint ein Icon-Menü, das die Ausführung aller Befehle durch Mausklicks ermöglicht. Dabei wurde aber bei den Verknüpfungen der einzelnen Gegenstände schon fast ein wenig übertrieben, die Vielzahl der Befehlsmöglichkeiten ist oftmals unübersichtlich.

Der Schwierigkeitsgrad ist nicht sehr hoch, so daß wahre Adventurefreaks nicht so recht auf ihre Kosten kommen werden. Neulinge auf dem Adventuresektor können sich leicht in die Materie eindenken und die einzelnen Hindernisse nach einigen Versuchen hinter sich lassen. Einerseits weist das Spiel Mängel im Grafik- und Soundbereich auf, andererseits glänzt es mit einer Vielzahl von Schauplätzen und ist gespickt mit lustigen Gags.

Allen "seriösen" Abenteueren würde ich eher vom Kauf dieses Spiels abraten. Für diejenigen unter uns, die nicht so sehr auf durchgerätselte Nächte stehen, sondern relativ schnell bei einem Spiel vorankommen möchten, ist Curse of Enchantia wohl eine sinnvolle Ergänzung der Spielesammlung.

■ Thomas Brenner





Schräge Perspektiven und witzige Dialoge kennzeichnen Cores Adventure.



Dynatech

Dualer Markt

Seit Anbeginn der Computer standen Wirtschaftssimulationen immer hoch im Kurs. Dieses hat sich vom guten alten C-64 bis zum superschnellen 486DX 50 nicht geändert. Und so stößt auch Magic Bytes in diese Marktnische hinein.

Dynatech heißt die neue Wirtschaftssimulation, die im Jahre 2550 angesiedelt ist. Und man höre und staune, in Dynatech geht es nicht darum, in Spielrunden gegeneinander anzutreten, Missionen zu erfüllen und Saboteure anzuheuern, sondern ums ÜBERLEBEN !

Der Anfang vom Ende

Im Jahre 2550 sind die Rohstoffreserven der Erde erschöpft. Es gibt keine bebaubaren Flächen mehr. Die Menschheit steht am Abgrund. Der letzte Ausweg ist die Erschließung und Ausbeutung anderer Planeten, um die Erde mit dem Lebensnotwendigen zu versorgen. Ihre Aufgabe ist es nun als freier Unternehmer sich der interplanetarischen Marktwirtschaft zu stellen. Leider ist das nicht so einfach, wie es sich anhöhrt. Es kommen Probleme auf den Industriemagnaten zu, die ihm den Schlaf rauben werden. So ist die erste und am Anfang auch wichtigste Frage, welcher Branche man sich zuwendet. Insgesamt 18 verschiedene Waren können produziert und gehandelt werden. Dabei stehen alle Waren in direktem Zusammenhang miteinander.
Um nur ein Beispiel zu nennen: Roboter werden aus Stahl und Kunststoff hergestellt. Für die Stahlerzeugung werden Erz und Brennstoffe benötigt, während Kunststoff aus Erdöl erzeugt wird. Alleine dies macht deutlich, daß es bei Dynatech nicht nur um den Abbau oder die Produktion eines einzelnen Produktes geht, vielmehr ist es wichtig zu durchschauen, welche Rohstoffe benötigt werden, um ein bei weitem gewinnträchtigeres Endprodukt zu erhalten.
Unterteilt sind alle Waren in drei Warengruppen. In Warengruppe 1 sind alle Rohstoffe wie Erdöl, Wasser, Vieh oder Erz untergebracht. In der Warengruppe 2 sind die sogenannten Zwischenprodukte enthalten. Zwischenprodukte sind z.B. Kunststoff, Dünger, Stahl oder Chemikalien.





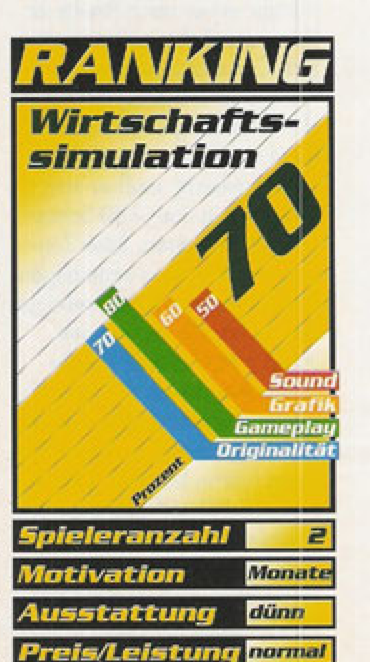
Wirtschaftssimulationen gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Über eine Option für zwei Spieler verfügen allerdings nur wenige, was Dynatechs Möglichkeit zu einem Simultanspiel noch außergewöhnlicher werden läßt.

Die wohl wichtigste Warengruppe ist die Dritte. Hier sind die Endprodukte aufgeführt. Maschinen sind ebenso enthalten wie Medikamente, Textilien, Nahrung oder Roboter. Natürlich müssen all die Waren auch transportiert werden. Dies geschieht mit Raumschiffen. Mit ihrer Hilfe können Sie Ihre Produktionsfabriken auf einen ausgewählten Planeten bringen lassen und natürlich auch die dort gefertigten Waren transportieren. Daß es dabei verschieden große und warenspezifische Raumschiffe gibt ist selbstverständlich.

Ab in den Weltraum

Dynatech bietet alles das, was man von einer guten Wirtschaftssimulation erwartet. Alle Zusammenhänge sind durchdacht und suchen in ihrer Komplexität ihresgleichen. Angenehm fällt auf, daß bei Dynatech nicht Sabotage und Vernichtung des Gegners im Vordergrund stehen, sondern Zusammenarbeit und Eigeninitiative. Die Grafik ist gut und beschränkt sich auf einzelne Bilder in den jeweiligen Menüs. ■ Stefan Zöbisch





Front Page Football

Dynamischer Touchdown

Obwohl es sich bei American Football um eine äußerst interessante Sportart handelt, lassen sich hervorragende Umsetzungen auf dem PC an einer Hand abzählen. Daß sich gerade Dynamix dieses ernsthaften Problems angenommen hat, ist höchst erfreulich, bringen sie doch in der Regel ausschließlich Qualitätsprodukte auf den Markt.

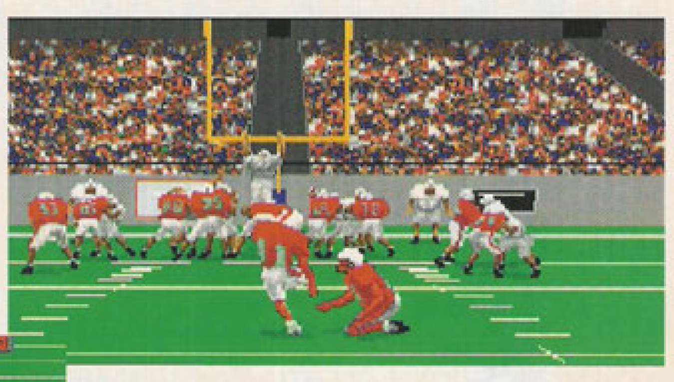
Das beiliegende Handbuch umfaßt nicht nur alle wichtigen Hinweise zum eigentlichen Spiel, sondern gibt ebenfalls über alle Regeln und Tricks dieser eigenwilligen Sportart Auskunft. Wer bei manchen Auslegungen noch nicht ganz firm ist, kann sich hier die nötige Bestätigung geben lassen. "Front Page Football" ist fast mehr als ein konventionelles und actiongeladenes Sportspiel, ohne dabei das Stichwort Simulation zu früh in den Mund zu nehmen. 1.400 Spieler, 28 Mannschaften und 8.000 Animationen bzw. Spielzüge sind aber nur die Grundvoraussetzungen, die auf ein gelungenes Spiel hoffen lassen.

Üppiges Angebot

Im Trainingslager läßt sich diese Optionsvielfalt noch ganz schön steigern, denn hier kann das Team auf den nächsten Gegner eingestellt werden. Wem das nicht genug ist, der kann sich einmal auf der Transferliste umsehen oder einen verletzten Spieler in Behandlung geben. "Front Page Football" gibt dem geneigten Footballamateur außerdem die Möglichkeit, ein gepflegtes Ligaspiel aufzuziehen, in dem es selbstverständlich darum geht, den begehrten "Super Bowl" zu gewinnen. Über drei verschiedene Schwierigkeitsstufen läßt sich das Spielgeschehen exakt dem eigenen Können anpassen. Der Modus "Basic" zieht bei jeder Kleinigkeit den Rechner zu Rate und vermittelt eher den Eindruck eines astreinen Managerspiels, in dem auch die Rolle des Trainers übernommen werden kann. Eingeweihte werden sich gleich die Spielart "Advanced" zu Gemüte führen, in der völlig selbstständig gehandelt werden muß. Jeder Spielzug muß im Hinterköpfchen gespeichert sein, denn erklärende Skizzen sind etwas für den Kindergarten. Sogar die Spieler müssen von Hand gesteuert werden. "Standard" ist schließlich die perfekte Mischung von beiden Systemen und logischerweise kommt hier auch der größte Spielspaß auf.

Überlegene Performance

Dynamix hat bestimmt den größten Teil der Arbeit in die grafische Darstellung gesteckt. Schon im Intro gehen die perfekt animierten Strichzeichnungen ziemlich hart zur Sache. Im späteren Spiel sind die Bewegungsabläufe zwar perfekt programmiert worden, doch dafür ruckeln die Sprites ein wenig. Das Schlachtgetümmel wurde diesmal nahezu genial in Szene gesetzt und gerade dieser Umstand läßt "John Madden 2" wie ein unerfahrenes Collegeteam aussehen. Dynamix hat es nämlich geschafft, trotz der zahlreich dargestellten Spieler, die Übersichtlichkeit zu bewahren, und so kann das Lederei in jeder Situation verfolgt werden. Die neun verschiedenen Kameraperspektiven können dafür bestimmt auch verantwortlich gemacht werden. Sound und Musik sind ebenfalls von aller erster Güte. Vor allem die lautstarken Urschreie und Schmerzensbekundungen unterstützen die phantastische Realitätsnähe. ■ Oliver Menne





Viele Spiele entscheiden sich erst in letzter Minute durch ein erlösendes "Field Goal".





SECRET WHISPER

History Line 1914-18

Levelcodes:	Levelcodes für die aliierte Seite:	Zwei Spieler-Modus:
1 ....Pulse	1.............Battle	1 ....Track
2.............Civil	2...........Goose	2............Husar
3...........Mouse	3..............Sport	3.............Beast
4 ....Venom	4 ....Bimbo	4...............Plate
5............Noise	5 ....Tempo	5...............Light
6.............Right	6............Baron	6 ....Scrol
7..........Orkan	7.............Bumm	7 ....Virus
8 ....Front	8 ....Level	8..............Bison
9.............Ratio	9.............Toxin	9 ....Druck
10 ....Parts	10 ....Princ	10..............Troll
11 ....Plane	11 ....Clean	11...........Uboot
12 ....Flame	12 ....Xenon	12...........Droid
13.........Gotha	13............Signs	13.........Grand
14 ....Balon	14 ....House	14 ....Royal
15..........Pause	15 ....Sigma	15 ....Water
16 ....Elite	16............Seven	16...............Skill
17............Infra	17 ....Zombi	17...............Skull
18 ....Hills	18 ....Moves	18............Audio
19 ....Cobra	19 ....Blade	19 ....Spell
20 ....Atlas	20 ....Zorro	20 ....Camel
21 ....Amper	21 ....Stone	21 ....Flags
22 ....Rhein	22...........Mosel	22............Story
23..........Candl	23...........Order	23............Scout
24...........Stern	24 ....Sodom	24 ....Green

Thorsten Roth und Peter Krause

SWOTL

Es ist äußerst ärgerlich, einen guten Piloten durch einen Tanktreffer zu verlieren - ein Druck auf den Resetknopf kann hier helfen (solange die Explosion noch sichtbar ist!). Das Programm kann das Ableben des Piloten nicht mehr speichern und der Charakter bleibt verfügbar. Andere Programmdaten werden davon natürlich nicht betroffen. Den Heimflug kann man sich erleichtern, wenn man eine Höhe von 20 - 30 Fuß nicht überschreitet. Dadurch können feindliche Flugzeuge den Spieler zwar verfolgen, man wird aber nicht mehr getroffen.

Andreas Kirsch



Stone Age

Hier einge Levelcodes zu dem Denkspiel:

10	HIFUHI
20	SAVOLI
30	DODALO
40	BEFIBE
50	HIVEBI
60	LEDASU
70	DUTUDI
80	HORADI
90	SAHIDO
100	LITIHE



TH!NK Cross

Levelcodes:

0	Jowood
5	Custom
10	Master
15	Future
20	Dorado
25	Greece
30	Flames
35	Animal
40	Epopee
45	Jaguar
50	Matrix
55	Wizard
60	Catgut
65	Firing
70	Ladder
75	Firkin
80	Sphinx
85	Typist
90	Voyage
95	Palace
100	Decade
105	Armada
110	Estade
115	Gopher
120	Kernel
125	Jumper
130	Groove
135	Hiphop
140	Offset
145	Suineg

Anja Tackenberg

SAT 1-Glücksrad

Die Computerspieler wählen die Konsonanten in der Reihenfolge N-R-D-T-C-S-M-H-L-K-B-P-W-G-F-J-V-X-Q-Y-Z und die Vokale in der Reihenfolge E-I-A-U-O. Wenn der Spieler einen Buchstaben wählt, nimmt der Computer immer(!) den nächsten aus der obigen Reihe.

Michael Herzog

Secret Whisper

In dieser Rubrik sollen einmal mehr die Leser zum Zuge kommen. Und dies in zweierlei Hinsicht. Zum einen können alle Leser von den hier veröffentlichten Hints, Tips, Tricks etc. profitieren. Wer sich schon einmal an einem der unzähligen Lemmingslevel tagelang die Zähne ausgebissen hat oder entnervt feststellt, daß die Kilrathis einfach mal wieder nicht so leicht vom Sternenhimmel fallen wollen, weiß was ich damit meine. Zum anderen werden alle in Secret Whisper veröffentlichten Tips, die nicht den Redaktionsräumen entsprungen sind, mit **DM 20,-** honoriert. Komplettlösungen hingegen sogar mit sage und schreibe **DM 500,-!**

Wenn das kein Ansporn ist, so "spielend" läßt sich selten Geld verdienen, oder? Also, haben Sie irgendwelche Dinge auf Lager oder ist Ihnen sonst etwas an einem bestimmten Spiel aufgefallen, das andere ebenso interessiern könnte flüstern Sie uns Ihre kleinen Geheimnisse. Einfach als Brief, besser noch als ASCII-File an die Redaktion schicken:

CT Verlag
PC GAMES
Kennwort: Secret Whisper
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Gunship 2000

Ein kleiner Tip für den Campaign Modus der Hubschrauber-Simulaton. Wenn das angebotene Equipment für eine Mission nicht gefällt, sollte die Option "Suspend Campaign" angewählt werden. Anschliessend wird die Kampagne erneut gestartet. Das Ganze wird solange wiederholt, bis die gewünschte Bewaffnung zur Verfügung steht.



Dungeon Master

Nützliche Zaubersprüche:

"VI" - Vi-Trank
"FUL" - Licht
"YA IR" - Schutzschild
"VI BRO" - Gegengift
"VO" - Öffnet Türen
"FULIR" - Feuerball
"OHEWRA" - Läßt durch Wände sehen
"ZOKATHRA" - Bewirkt Zokathra-Zauber
"DES EW" - Tötet Geister
"ZOVEN" - Ven Trank
"ZOBROVA" - Mana
"OHVEN" - Erzeugt Giftwolke
"YA BRO DAIN" - Weisheitstrank
"YA BRO NETA" - Lebenstrank
"FUL BRO KU" - Krafttrank
"YA BRO" - Schildtrank

Vor dem jeweils gewünschte Spruch einfach ein beliebiges Kraftsymbol setzen (um die Stärke des Spruchs festzulegen). Viele Monster lassen sich auch durch ein paar Feuerbälle töten.

Christian Maier

KGB

Ein paar Tips zu dieser Neuerscheinung: Zunächst sollten Sie die Sreichholzschachtel aus der Wohnung des Ermordeten nehmen, da es sonst später oft unmöglich ist, andere Räume zu untersuchen. In der Kneipe sollte man beim Vorstellungsgespräch nicht den Codenamen wählen, sondern denjenigen, der im falschen Paß steht. Mitglied des Klubs wird nur, wer sich über die Rückseite des Häuserblocks einschleicht, die Treppe hinaufsteigt und an der Tür vorne rechts klopft. Dem Manager brauchen nur die passenenden Antworten gegeben zu werden, wobei sich die Dollars aus der eigenen Unterkunft als nützlich erweisen könnten. In einem Hinterzimmer des Klubs (zugänglich über eine Seitentür im Häuserblock) findet sich ein Clipboard (zur Suche die Streichhölzer verwenden!), mit dem sich die beiden Frauen zum Interview überreden lassen.

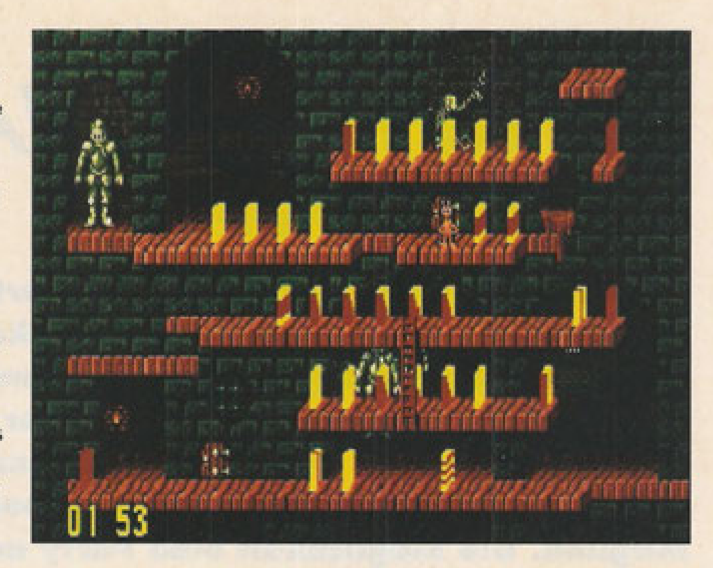
Dirk Pißler



Lure of the Temptress

Es gibt eine relativ einfache Methode, die beiden Actionsequenzen, die für ausgesprochenene Hardcore-Strategen gar nicht so einfach zu schaffen sind, durchzukämpfen: Man mache sich so nah es geht an den Krieger heran und schlage unentwegt, aber ruhig, gegen seine Beine. Auch wenn er diese Schläge mehrere Male abwehrt, so gibt er dabei doch recht schnell auf. Auch Diermont wird ein paar Treffer einstecken müssen, aber wenn er den unteren Schlag in rhythmischen, langen Phasen ausführt, kann kaum etwas schiefgehen.

Falko Rademacher



Push-Over

Levelcodes

Level 1-10:
01536
01024
03072
03584
02560
02048
06144
06656
07680
07168

Level 11-20:
05122
05634
04610
04098
12290
12802
13826
13314
15362
15878

Level 21-30:
14854
14342
10246
10758
11782
11270
09222
09734
08718
08206

Level 31-40:
24590
25102
26126
25614
27662
28174
27150
26638
30734
31246

Level 41-50:
32270
31758
29726
30238
29214
28702
20510
21022
22046
21534

Level 51-60:
23582
24094
23070
22558
18494
19006
20030
19518
17470
17982

Level 61-70:
16958
16446
16447
16959
17983
17471
19519
20031
19007
18495

Level 70-79:
22591
23103
24127
23615
21567
22079
21183
20671
28863

Anton Susilovic

KOMPLETTLÖSUNG

MIGHT & MAGIC

(Clouds of Xeen)*

Für das Spiel kann man die Quick-Start-Party getrost benutzen, da sie sehr gut ist und vollkommen ausreicht. Wer dennoch eine eigene Party zusammenstellen möchte, der sollte folgende Partymitglieder mitnehmen: Einen Paladin, einen Dieb, einen Krieger, einen Kleriker und einen Zauberer. Dann natürlich noch ein beliebiges Mitglied. Die Möglichkeit eine Party aus dem Vorgänger zu übernehmen besteht nicht.

Es ist zu beachten, daß man immer genügend zu Essen dabeihat (gegebenenfalls in der Taverne kaufen). In den Tavernen kann man immer gute Informationen bekommen. Wenn man geeignet ist ("Eligible"), dann sollte man natürlich sofort trainieren gehen. Sein Geld sollte man zum größten Teil auf der Bank anlegen, da es dort Zinsen gibt. Sollten die Charaktere mal schwach sein, so geht man natürlich in den Tempel, um sie zu heilen. Werden einem Skills angeboten so sollte man diese natürlich nicht ausschlagen (meist reichen zwei Mitglieder der Party aus, oft muß mann aber mehrere, z. B. beim Schwimmen alle sechs, Mitglieder mit dem Skill vertraut machen). Alle Gegenstände im Spiel untersuchen. Und aus den Brunnen mit positiven Eigenschaften trinken. Man muß nicht alle Subquests des Spieles lösen, da manche nur dazu gedacht sind Erfahrungspunkte zu erlangen. Ich habe das Spiel mit Level 20 geschafft. In Vertigo durchsucht man alle Bäume und besiegt die Schleimmonster und Ameisen. Beim oberen Zelt kauft man sich die Gilde für alle Mitglieder, die zaubern können. Beim unteren Zelt kann man sich den Auftrag holen, das Storehouse, welches im Nordwesten liegt, auszurotten. In diesem Gebäude findet man einen Zettel. Diesen sollte man zu Gunther im Zelt zurückbringen und man wird dafür belohnt. In der Gilde eignet man sich Sprüche an. Dann verläßt man die Stadt. Man geht zum Zelt vor der Stadt und nimmt den Auftrag entgegen. Man muß aus Toad Meadow (siehe dem Spiel beiliegende Karte) Phirna-Pflanzen holen (man kann aber immer nur eine tragen) und sie zum Zelt zurückbringen. Dafür wird man mit Potions belohnt. Dann zu den Zwergminen gehen (westlich von der Stadt). Dort in der Mine die Fässer durchsuchen und auch die Skelette und Kisten nicht vergessen. Außerdem findet man hier viele Stollen, die man oft mehrmals nach Gold absuchen kann. In den Minen kann mann mit der Lore umherfahren (MINE 1, MINE 2, MINE 3, MINE 4, MINE 5). Bei den Skeletten findet man oft Hinweise. So zum Beispiel setzt sich aus Hinweisen das Codewort "ALPHA" zusammen, mit dessen Hilfe man in eine tiefere Mine gelangt. Auch hier findet man erneut Hinweise. Mann muß zunächst nach "THETA", dann nach "KAPPA" und schließlich nach "OMEGA". Dort sucht man den King und besiegt ihn. Hinter dem King befindet sich eine Kiste, die man mitnimmt und Gunther in Vertigo zurückbringt. Für das Zurückbringen wird man mit 50.000 Erfahrungspunkten belohnt. Man kann sich nun beim Wagen auf der anderen Seite des Flusses den Auftrag holen, Celia zu befreien. Dann zu Castle Burlock marschieren und sich hier die Aufträge vom König, Prinzessin Roxanne und King's Advisor holen. Nun nach Vertigo zurückkehren und sich mit Hilfe des Spiegels nach "RIVERCITY" teleportieren. Auch dort die Bäume absuchen und sich dann in den Südwesten der Stadt vorarbeiten. Dort findet man in einer Truhe Roxannes Tiara. Dann mit der Tiara zu Castle Burlock zurückkehren und sie Roxanne zurückgeben. Nun wieder nach Rivercity zurückkehren und dort mit sechs Mitgliedern schwimmen, mit zwei Mitgliedern Pfadfinden lernen und auch mit zweien Bergsteiger werden. Auch einen Navigator sollte man in der Party haben. Im Fluß bei Vertigo findet man eine Flaschenpost, in der steht, daß Crodo in Darzogs Tower gefangen ist. Zur Hütte in Toad Meadow gehen und dort den Schlüssel zum Witch Tower in Empfang nehmen. Im Witch Tower die Kleidungsstücke durchsuchen, und die Gefangenen befreien. Beim Durchsuchen des 4.Stockwerkes befreit man einen Jungen, der das Paßwort der Geheimtür als Dank verrät:"ROSEBUD". Mit diesem Paßwort die Geheimtür im Süden öffnen, und das Alicorn aufheben. Dieses dann zu Falista in der Hütte zurückbringen. Dann nach Nightshadow und sich durch Kaufen von Memberships Zugang zur Gilde verschaffen. Hier besonders darauf achten, daß man den Spruch "Levitate" kauft. In Rivercity herumgehen (oben rum) bis man in den Südwesten der Stadt gelangt. Dort findet man in einer Truhe die Pendant. Diese bringt man zum Zauberer Barok, der sich auch in dieser Stadt befindet, zurück. Dann zum Witch Tower gehen und ganz oben, auf den Wolken "Levitate" sprechen. Dort die Nester der Harphyen zerstören und die Kristalle einsammeln. Auch die Statuen und Geschenke einsammeln. Im Südosten von Rivercity kann man außerdem noch Bodybuilder und Armmaster werden. Östlich von Rivercity den Auftrag von Danulf entgegennehmen. Im Ancient Tempel of Yak, der östlich von Nightshadow liegt, kann man Münzen und viele andere Dinge stehlen. Auch hier empfiehlt sich "Levitate". Um hier einige Wände zu verschieben muß man an den Kreuzen drehen. Wenn man die Totenköpfe besiegen will, sollte man den Spruch "Awaken" anwenden. Im Tempel findet man auch ein Elixier, daß man zum Zelt südlich von Nightshadow zurückbringt. Für das Zurückbringen wird man mit 250.000 Erfahrungspunkten belohnt. Von Carlawna (C2,10,6) und Farlagar (C2,8,11) bekommt man den Auftrag ihre Scarab bzw. seinen Kristall zurückzubringen. Nördlich von Nightshadow findet man eine Hütte, in der Celia gefangen ist. Man befreit sie und bringt sie zum Zigeunerwagen gegenüber von Vertigo zurück und erhält 20.000 Erfahrungspunkte. Nach Winterkill gehen und dort alle Geister, in den 3 Gängen und der Stadtmitte, töten. Dann den Gong im Südosten schlagen, zum Bürgermeister gehen und dann den nördlichen Gong schlagen. Dies solange wiederholen, bis man vom Bürgermeister 500.000 bekommt. Falls es nicht gehen sollte liegt es daran, daß man nicht alle Geister getötet hat. Zu Cap-

* Die Lösung mit Paßwörtern gilt für das Spiel in englischer Version.

tain Nystor (südl. von Asp) gehen und seinen Auftrag erfüllen, indem man den Orkbau in den westllichen Bergen zerstört und zu ihm zurückgeht, um dann 40.000 Erfahrungspunkte zu erhalten. Auch von Kai Wu (A3,15,12) bekommt man einen Auftrag, endlich den Ninja Clan zu zerstören. Man geht schnurstracks nach Süden in die Hütte und kehrt dann zu Kai Wu zurück, um die 75.000 Erfahrungspunkte in Empfang zu nehmen. Nach Asp gehen und die Kugeln im Südwesten und im Nordosten rot färben, wobei die zwei anderen blau bleiben müssen. Man geht nun rechts rum und dann geradeaus. Auf ein Feld wird man immer wieder zurückgebeamt. Von dort muß man in den Raum des Transformers gehen (oben, oben, oben, links, oben, und dann immer rechts), den Transformer zerstören und den Kristall, der auch in diesem Raum ist, nehmen und ihn zum Zelt unter Asp bringen, wo man dann den Spruch "Mega Volts" kaufen kann. Nun geht man zu Arie (A1,11,5) und nimmt den Auftrag entgegen. Dann auf zu Castle Basenji. Dort erfährt man im Keller das Paßwort "THERE WOLF", womit man ganz oben die "Scroll of Insight" nehmen kann. Diese bringt man zu Arie zurück und erhält 750.000 Erfahrugspunkte. In Rivercity geht man nun zu den Rittern hinter dem Trainer, wo man in einem Raum eine Kiste mit 50.000 Goldstücken findet. In der Wüste (unter dem Castle) kann man nun die verlorene Blume des Sommers finden, indem man zu den Stonehengen geht. Auf Positon (D4,8,14) findet man Danulfs Zauberstab, den man ihm natürlich zurückbringt, um dort mit 45.000 Erfahrungspunkten belohnt zu werden und 25.000 Goldstücke den Besitzer wechseln zu lassen. Bei (D4,2,1) findet man Lignos Skull, den man zu Punkt (D3,12,8) bringt, wo man 40.000 Erfahrungspunkte und den Spruch "Recharge Item" bekommt. Man geht nun zu Punkt (A3,10,0), nimmt den Auftrag entgegen, und zerstört den Zyklop-Posten. Anschließend kehrt man zurück und nimmt 100.000 Erfahrungspunkte entgegen. Nun in die Cave of Illusion gehen und sich nach Level 4 vorarbeiten. Die Kraft des Mitglieds mit dem höchsten "Might"-Wert steigert man indem mam Totenköpfe, die die Kraft heraufsetzen, mit Edelsteinen "füttert". Im Level 4 in den Nordosten gehen und den Stopfen herausziehen. Nun kann man in den einzelnen Levels die Safes öffnen und das Geld plündern. Wenn man in Level 4 einen Totenkopf mit 300 Edelsteinen füttert, kann man außerdem noch den Schlüssel zum Darzogs Tower bekommen. Dann zum besagten Turm gehen (man sollte, um auf die Insel zu kommen, den Teleport-Spruch benutzen, da man sonst von Seeungeheuern angegriffen wird und kaum eine Chance hat) und dort allerlei plündern. Die grünen Pfützen am Boden nicht (nach Möglichkeit) betreten, da man entweder seine Spell-Points verliert oder teleportiert wird. Abhilfe kann man sich hier mit den Zaubersprüchen "Jump" und "Teleport" schaffen. In Level 4 muß man Knöpfe drücken, um zu Crodos Versteck zu gelangen. Die Knöpfe befinden sich hinter Teppichen an der Wand. Gelangt man schließlich zu einer Strickleiter, so steigt man diese hinauf und befreit Crodo. Dafür erhält man sage und schreibe 1.000.000 Erfahrungspunkte. Nun mit dem Zauberspruch Lloyds Beacon zurückkehren und zu Castle Burlock gehen. Dort zum Advisor gehen und sich die "Permit" abholen. Zum Schloß Newcastle gehen und sich für 50.000 Goldstücke die Deed kaufen. Mit dieser zum Masten Builder gehen und sich dort das Land von Newcastle kaufen. Dann zu Newcastle gehen und das Schloß absuchen. Beim Betreten findet man den "Stein der 1000 Terrors". Vor dem Mt.Firestone findet man den "Everhot Lava Rock" den man zu Harlem the Efficient zurückbringt (B3,9,6). Nun zum Dungeon in den Swamps gehen. Hier braucht man die Sprüche "Jump", "Teleport", und "Turn Undead". Im Yak-Tempel fand man acht Megacredits, auch hier sind sieben versteckt. Sind sie nicht da, so sollte man speichern und den Spielstand laden. Geht man nun zu Castle Burlock, so kann man sich ein weiteres Stück Land kaufen. Wenn man einen Trainer braucht, der einen über Level 15 bringt, so kann man hier einen finden. Auch der Golem-Stone ist hier. Beim Durchsuchen des Schlosses setzt sich das Wort "LABORATORY" zusammen. Um in den Keller zu gehen muß man wieder nach Castle Burlock gehen und das Untergeschoß ausgraben lassen. Es empfiehlt sich vorher "Lloyds Beacon" auf Newcastle zu setzen. Man geht nun nach Newcastle und gibt "LABORATORY" ein, um in den Keller zu gelangen. Hier im Keller befindet sich das "Xeenslayer"-Sword, das das einzige ist, womit man später Lord Xeen treffen kann. Man findet auch einige "Potions of the GODS", die die Hitpoints der Party wieder aufs Maximum hochschrauben und alle Krankheiten heilen. Nun bringt man die verlorene Blume des Sommers nach (C2,15,9). Dann geht man zum Druiden unter Winterkill, wo man das Laub abgibt, um die Schneeflocke zu erhalten und sie zum Spring Druid (E3,3,14) bringt. Mit dem dort erhaltenen Regentropfen und 150.000 Erfahrungspunkten geht man in die Wüste zurück, um dort den Regentropfen abzugeben. Mit dem Amulett aus Castle Basenji, daß man inzwischen gefunden haben müßte, geht man nun in die nördliche Sphinx. Mit dem Passwort "GOLUX" gelangt man in den Kopf derselben. Dort befinden sich Throne auf die man die Party-Mitglieder setzt, die entweder dem Beruf oder der Rasse angehören, die der Name des Thrones enthält. Wenn man auf Level 18 ist kann man ins Volcano Cave gehen. Dort findet man im 4.Level die Stadt Shangri-La, wo man auf den Bänken und in der Taverne viele Tips erhält und sich Essen für 40 Tage sowie Sprüche kaufen kann (Membership nich vergessen!). Außerdem sollte man vom Brunnen trinken. Nun an den vier Ecken der Welt die Reflektoren anstellen. Nun sollte man wieder in Darzogs Tower gehen, um über die "Clouds of Xeen" zum Schloß von Lord Xeen zu kommen. Man sollte "Levitate" benutzten, da man sonst runterfällt. Beim Schild "Neun Felder bis Lord Xeen" muß man "Teleport" zaubern und die besagten neun Felder eingeben. Nun geht man in jedes Zelt, um dort insgesamt vier Puppen zu gewinnen. Jetzt geht man zum Zelt neben dem Schloß, um sie gegen eine "Cupie-Doll" umtauschen zu lassen. Nun kann man das Schloß betreten. Hier zerstört man den "Cold-" und den "Poison-Generator". Jetzt in den 4. Level gehen und schlafen. Nun teleportiert man sich nach innen und bekämpft Lord Xeen und seinen Drachen. Danach geht man zum 6.Spiegel und nimmt ihn mit. Sollte es nicht gelingen, Lord Xeen und seinen Drachen zu bezwingen, so sollte man folgenden Trick anwenden: Man setzt Lloyds Beacon auf den Gang vor dem ersten Tor des vierten Levels. Dann kehrt man zurück nach Vertigo oder einen anderen Ort und geht zu diversen Brunnen trinken. Man sollte auf jeden Fall aus den Brunnen trinken, die 250 zusätzliche Spell-Points bzw. Hit-Points bringen. Dann sich mit Lloyds Beacon zu Xeen zurück teleportieren und den Wächter und den Drachen mit Star-Burst zerstören. Nun Xeen mit dem XEEN SLAYER SWORD schlagen und man hat es geschafft. Es folgt nun eine Animation mit der Vorstellung aller Monster. Später wird man aufgefordert seinen Score an den Hersteller zu senden, der einen dann (wie in MM3) in die Hall of Legends einträgt.

■ **Sebastian Braun**

LESERBRIEFE

Willkommen in unserem Leserforum. Das neue Jahr werden wir gleich mit einer kleinen Änderung beginnen - unserer "Helpline", die Sie zusätzlich zu den Leserbriefen finden. Ich hoffe, daß Sie von dieser neuen Einrichtung regen Gebrauch machen, und uns über Ihre Schwierigkeiten mit Software, Hardware, und was immer Ihnen noch dazu einfallen mag, berichten. Natürlich haben wir nach wie vor ein offenes Ohr für Vorschläge, Anregungen, Lob und Tadel und was immer Sie der Umwelt mitteilen möchten.

Wunschlos glücklich

Besten Dank für die Zusendung der Diskette zu "PC Games 11/92". Was mich erstaunt hat war, daß ohne irgendwelche nähere Spezifizierung bzw. längere Nachfragen obengenannte Demodiskette zum Heft Ihres Verlages:
1.) anstandslos
2.) ohne zusätzliche Kosten
3.) zeitlich sehr schnell
von Ihnen ersetzt wurde. Dieses Verfahren könnten sich so manche etablierten Softwarehäuser "hinter den Spiegel stecken". Ihre Zeitschrift gefällt mir sehr gut, vor allem aufgrund der detaillierten Darstellung, auch der - meiner Meinung nach - überlegten Einstufungen der einzelnen Produkte ("Specs & Tecs und Ranking"). Dies betrachte ich für mich doch auch als Orientierungshilfe, obwohl ich (42) über das Stadium des "Nur-Spielens" ja bereits hinaus bin. Über Kritiken an Ihren Wertungen der Art, wie sie in Ihrer Ausgabe 10/92 (S.93, "Ass") abgedruckt waren, würde ich mir nicht allzu viele Gedanken machen, da destruktive Meinungen sehr leicht zu äußern sind. Vollkommene Objektivität ist keinem Menschen zuzumuten und Meinungen sollten doch auch akzeptiert werden. Ich jedenfalls nehme Ihre Publikation dazu her, mir ein weiteres Urteil von Menschen zu holen, das mir auch als Entscheidungshilfe dient, das eine oder andere Produkt zu kaufen bzw. nicht zu kaufen. Arbeiten Sie weiter so! Positives sollte meiner Meinung nach auch gesagt bzw. geschrieben werden, denn jede Arbeit verdient Respekt - auch wenn man mit dem Ergebnis persönlich nicht einverstanden ist. Viel Erfolg weiterhin!

Friedrich J. Glaser

Verfälschte Meinung?

Ich bin mit der Form des Abdrucks meines Leserbriefes nicht zufrieden. "Sinneswahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor." hieß es auf der Leserbriefseite. Korrekt so! Das muß natürlich sein. Nicht einverstanden bin ich allerdings mit der Umformulierung meines Leserbriefes. "(...) die Heftdiskette war auch wirklich genial." hieß es in meinem Leserbrief. Ihr macht daraus "(...) auch die Idee mit der Diskette ist genial.".
Tut mir leid, aber das ist weder eine Kürzung noch sinnwahrend. Die Idee "mit der Diskette" ist nämlich nichts Neues, die gab es schon in "PC Review". Die Diskette selbst, in diesem Zusammenhang also die darauf befindlichen Spiele, habe ich als genial bezeichnen wollen. Auch ist es mir unerklärlich, warum in meinem Brief andauernd "Sie" und "Ihre Zeitschrift" vorkommt. In dem Originalbrief hieß es "Eure Zeitschrift". Was bitte soll das? Bin ich Euch direkt unsympathisch geworden, weil ich den Test des mittlerweile verbotenen "Hundefelsen 3D" ("Wxxxxxxxxxx 3D") gewünscht habe? Ich kann wirklich keinen Grund für diese seltsame Abänderung der Anrede in meinem Leserbrief erkennen. Dann findet sich in dem abgedruckten Brief die Formulierung "Als Quelle geben Sie bitte nicht nur einen Händler an, sondern eine Übersicht". Ich hatte geschrieben: "Ihr solltet als Quelle nicht nur einen Sharewarehändler angeben, sondern lieber eine Übersicht der Marktführer". Sachlich ist das zwar die gleiche Forderung, die erste aber teilweise anmaßend und fordernd, während die zweite Formulierung einen Vorschlag macht. Die neue Formulierung würde auf mich als Leser keinen guten Eindruck machen. Zu "Hundefelsen 3D" möchte ich abschließend darauf hinweisen, daß mir zum Zeitpunkt meines Briefes von dieser Entscheidung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften noch nichts bekannt war.



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
CP Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

Daß es moralische Bedenken gegen dieses Spiel geben würde (die teilweise durchaus zu verstehen sind), war durchaus klar. Der Wunsch nach Besprechung war auch eher von der guten technischen Realisierung des Spiels her motiviert. Kritische Bemerkungen zur moralischen Vertretbarkeit des Spiels sind durch eine Besprechung ja nicht ausgeschlossen. Da es allerdings verboten wurde, wie auch ich mittlerweile weiß, sehe ich ein, daß das Spiel nicht mehr getestet wird.

Nils Baer

▲ *Die interessantesten Leserbriefe sind leider auch die längsten. Welcher Leser möchte statt sechs "gehaltvollen" Briefen lieber zwölf oder achtzehn vom Format "Ich finde Eure Zeitschrift super. Früher hatte ich einen Amiga aber jetzt habe ich einen 286er. Warum kostet das Abo eigentlich DM 79? Viele Grüße, Euer Joe" lesen? Wahrscheinlich keiner - und genau deshalb versuchen wir, in unserem Leserforum auch Briefe abzudrucken, die etwas längere und informativere Statements beinhalten. Bei diesen Briefen kann dann etwas ausführlicher auf Fragen oder Probleme eingegangen werden, ohne gleich in die Leser-Verulkung abzudriften (auch das kann natürlich durchaus unterhaltsame Formen annehmen). Etwas längere Briefe würden dabei aber teilweise eine dreiviertel bis ganze Seite einnehmen, wenn nicht zur Schere gegriffen würde - wer gerne liest, der schreibt eben auch gerne. Zu Umformulierungen kommt es dann zwangsläufig auch; teilweise, weil Sätze an den Schnittstellen in der ursprünglichen Formulierung nicht mehr in den Text passen würden, und teilweise auch, weil nicht jeder Leserbrief - drücken wir es vorsichtig aus - stilistisch geschickt und fehlerfrei formuliert ist. Umformulierungen der Anrede von 'Du' nach 'Sie' gab es nur in den ersten Ausgaben und wird es in Zukunft nicht mehr geben. Deine Kritik an den restlichen Änderungen kann ich aber nicht nachvollziehen. Ist ein weggelassenes 'bitte' Deiner Meinung nach wirklich eine inhaltliche Verfälschung?*



Science Fiction

Eine überraschende Neuigkeit: Auch in anderen Galaxien wird Ihre Zeitschrift gelesen! Auf meinem Heimatplaneten K'ta'viir im Space Master Universum setzt jeden Monat der Sturm auf die lichtschnellen Transportschiffe ein, um noch ein Exemplar zu ergattern. Übrigens - die Übersetzung in meine Sprache ist hervorragend gelungen! Entschuldigung für das sicher mitgenommen aussehende Briefchen; unter unsäglichen Umständen mußte es zu Euch transportiert werden. Da auch Kritik sein muß: Oh Graus! Die Screenshots beim Special über die Westwood Studios stammen wohl von einem Relikt aus der Vergangenheit (Amiga). Bitte zeigt doch den vollen Genuß von 256 Farben! Jedesmal wenn ein neues Computerspielemagazin den Weg nach K'ta'viir geschafft hat, kaufe ich es und hoffe, daß von mir kommende Fragen beantwortet werden, was leider nicht immer der Fall ist. Ich habe einen 286 AT, 12 MHertz, 640 KB RAM, ein 3,5"-Laufwerk und eine 20 MByte Festplatte. Nun möchte ich mir eine externe 105 MByte große HD kaufen. Wo gibt es so was? Alle Läden wimmelten mich mit "zu alt!" ab.

Ratna K'oor
alias **Stefan Zeller**

▲ *Eine wirklich nette Idee, uns einen Leserbrief auf Klopapier zu schreiben. Dazu kommt noch der lustige Einfall mit der Science Fiction-Einleitung. Wunderbar! Dein Brief wird unserer Redaktion noch lange Freude bereiten. Den nächsten schreib' aber bitte mit Bild, damit wir uns auch vorstellen können, wem so lustige Sachen einfallen. Zu Deiner - hoffentlich ernstgemeinten - Frage: Entweder waren die "Verkäufer" in den beschriebenen Läden blutige Anfänger oder Sie wollten Dir einfach einen neuen Rechner aufschwatzen. Es ist natürlich überhaupt kein Problem, jeden 286er mit einer größeren Festplatte auszurüsten. Wenn Du unbedingt auf ein externes Gerät bestehst, werden einige dieser "Fachgeschäfte" natürlich in Verlegenheit kommen, weil dort immer nur das im Angebot ist, was schnell und in großen Stückzahlen absetzbar ist. Wenn Du bereit bist, ein paar Mark mehr auszugeben (die interne Variante wäre sicherlich billiger), solltest Du nur einmal die Anzeigen einer Computerzeitschrift für Direkteinkäufer studieren, dort findest Du Bestelladressen en masse. Unter dem Strich wäre es freilich günstiger, Deine 20MB-Platte an einen Freund mit Towergehäuse zu verscherbeln, um Dir dann selbst eine interne 120MB Festplatte anzuschaffen.*

▼ Roßtäuscher

Auch ich möchte Ihre Postbox benutzen, mich für die gelungene Zeitschrift zu bedanken. Ich bin erst relativ spät (mit 37 Jahren) zum PC gekommen und finde diese Technik mit ihren immer größer werdenden Möglichkeiten faszinierend. Hier meine Meinung über PC Games: Das Bewertungssytem ist gut und die Anrede sollte beim 'Sie' bleiben. Einige Artikel sind etwas zu schnodderig abgefaßt und deren Inhalt ist auch dementsprechend flach. Das könnte durch Hinwendung zur eigentlichen Spielidee und mit Bedienungstips ausgeglichen werden.
Zwei Wünsche zum Inhalt des Heftes:

- mehr Hardware, so wie in 12/92 über Soundkarten und PC-Kopplung
- eventuell neue Rubrik "Das Schwarze Schaf des Monats", denn Kritik kann verändern!

Nun zu meinem Problem, bei dem Sie mir Unterstützung geben könnten. Ich habe das Spiel "Conan The Cimmerian" im Kaufhaus Brinkmann (Hamburg) zu einem Sonderpreis gekauft. Beim Installieren dann der Pferdefuß: Die Diskette 8/11 ist mechanisch beschädigt und nicht installierbar! Ein Roßtäuschertrick, denn die Verpackung war nicht mehr original (das Preisschild war unter der Klarsichtfolie) und es fehlte auch ein entsprechender Hinweis! Können Sie mir helfen, die defekten Dateien zu bekommen oder mir einen Spieler vermitteln, der eine Kopie anfertigt?

Ralf Krüger

▲ *Einen Spieler zu finden, der Ihnen die Datei kopiert und zusendet, dürfte an sich kein Problem sein. Empfehlen können wir Ihnen diese Vorgehensweise aber nicht, denn so unwahrscheinlich es auch klingen mag: Sowohl Sie, als auch der hilfsbereite Spieler würden sich dabei strafbar machen. Warum wollen Sie sich überhaupt mit einer illegalen Raubkopie zufrieden geben, wenn Ihnen das Original zusteht? Grundsätzlich stehen Ihnen zwei Möglichkeiten zur Reklamation offen: Wenn Sie Ihren Kassenbon und die besagte Klarsichtfolie nicht schon vor der Installation weggeworfen haben, dürfte das Kaufhaus eigentlich keine größeren Anstalten machen, und Ihnen Ihr Geld zurückerstatten. Berufen Sie sich in einem Reklamationsschreiben einfach auf die §§ 462 und 480 BGB, die Ihnen in diesem Fall ein Wahlrecht zwischen Wandlung,*

Minderung oder Nachlieferung einräumen. Wenn Sie Ihre Kaufnachweise tatsächlich weggeworfen haben, was nicht unbedingt das Klügste war, dann schicken Sie die beschädigte Diskette mit der Bitte um Umtausch an den Hersteller Virgin zurück (Adresse im Handbuch - falls Sie es überhaupt aufgehoben haben). Eine Firma dieser Größe dürfte Ihnen mit der Reklamation eigentlich keine Schwierigkeiten machen.

Detailfragen

Seit längerer Zeit bin ich im Besitz eines 386-SX/16 (1MB). Bei vielen Computerspielen taucht ein Problem auf, das mich ärgert: Schalte ich Spiele in den Modus "Hohes Grafikdetail", wird die Grafik ruckelig und die Steuerung ungenau.
1. Woran liegt es?
2. Wie kann ich dieses Unheil beseitigen?
3. Lohnt es sich für mich, Superspiele wie "Wing Commander II", "Atac" oder "Car and Driver" anzuschaffen (von Strike Commander ganz zu schweigen), um trotzdem ungetrübten Spielspaß auch auf meinem PC zu erleben?

Stefan L.

1. Ihr Problem läßt sich recht leicht anhand der technischen Daten Ihres PCs erklären: Eine Taktfrequenz von 16 MHz ist für moderne Spiele mit aufwendigen Grafiksystemen einfach zu langsam! Selbst einem 386er DX-System mit 33MHz und einem unterstützendem Cachespeicher - dieser fehlt Ihrem System leider auch - geht bei den neuesten Actionspielen die Puste aus (siehe F15 Strike Eagle III oder Comanche). Die Möglichkeit, Spiele in einen weniger detaillierten Grafikmodus zu schalten, ist lediglich ein Zugeständnis, das die Programmierer den Besitzern langsamer Computer machen (heute zählt schon alles von 8 bis 20 MHz zum Langsamen). Sie müssen wissen, daß jedes Spiel, das nicht speziell für 386er Rechner programmiert wurde, sich auf Ihrem SX-System nicht anders verhält, als auf einem 286er mit derselben Taktfrequenz.
2. "Kaufen Sie sich einen besseren Rechner!" - wäre eine Empfehlung, die Abhilfe schaffen würde, Sie aber natürlich nicht zufriedenstellen wird. Eine Tatsache, die jeden Anwender, der am Ball bleiben will, noch Unsummen kosten wird, ist, daß neue Software nach immer besseren Systemen verlangt, ohne die Möglichkeiten der verbreiteten Hardware effizient auszunutzen. Eigentlich eine Frechheit, oder? Es gibt natürlich auch billigere Lösungen; Ihre Systemangaben sind aber nicht ergiebig genug, um Ihnen exakt zu antworten. Wenn Sie beispielsweise nur über eine 8-Bit-Grafikkarte verfügen, könnte bereits das Einbauen einer besseren Grafikkarte (inzwischen knapp über 100 Mark zu haben) zur Verbesserung der Grafikgeschwindigkeit führen. Machen Sie sich mit Hilfe von Fachbüchern schlau! Wissen ist Macht - und spart Ihnen vor allem im PC-Bereich so manche Mark.
3. Wenn Sie ein ruckeliger Bildaufbau stört, sollten Sie vom Kauf der aufgezählten Spiele besser absehen (von Strike Commander wirklich ganz zu schweigen). Den meisten Spaß würden Sie mit einem 16MHz-PC sicher noch mit Wing Commander haben, da dieses Spiel als einziges von den Dreien nicht mit rechenaufwendigen Vektorgrafiken arbeitet.

Bildfang

Zuerst mal muß ich sagen, daß mir Eure Zeitschrift sehr gut gefällt (abgesehen von der "Sie"-Form, die bei Euch so oft verwendet wird). Die IDEE MIT DER COVERDISK ist auch prima. Doch nun zu meiner eigentlichen Frage: Wie kann ich über meinen PC Bilder aus einem Spiel wie zum Beispiel Monkey Island ausdrucken, bzw. über ein Zeichenprogramm verändern?

Horst Fiedler

Sogenannte Capture- oder Grabber-Programme ermöglichen Dir das "Einfrieren" und Abspeichern von Grafikbildschirmen innerhalb von Spielen und Anwendungen. Einmal gestartet, bleiben sie resistent im Speicher und können über eine Tastenkombination zum Leben erweckt werden. Der Spielverlauf wird dann für ein bis zwei Sekunden vom Grabber unterbrochen, während er den Bidschirminhalt in einer Grafikdatei auf die Festplatte bannt.
Ein Beispiel für einen verbreiteten Grabber wäre "PCX-Dump". Das Programm wird erfreulicherweise als Shareware vertrieben. Für Interessierte hier die Bezugsadresse:

CDV Software
Postfach 2749
W-7500 Karlsruhe 1.

Wenn Du kein Zeichenprogramm hast, welches das Grafikformat Deines Grabbers unterstützt, stellt die Konvertierung der eingefrorenen Bilddatei ein weiteres Problem dar. Auch hierfür gibt es Lösungen aus dem Shareware-Bereich. Um hier ebenfalls einen Vertreter zu nennen: "Graphic Workshop" von Alchemy Mindwork; das Programm kann über den

PD-Service Lage
Postfach 1743
W-4937 Lage

bezogen werden.

Grundsatzfrage

Ich bin zur Zeit fasziniert von dem Thema "PC-Spiele", habe jedoch nur mangelhafte Kenntnisse. Nachdem ich mich etwas umgesehen habe, frage ich mich: "Was für ein Rechner muß es sein?" Bevorzugt werden bei mir wohl Simulationen zum Einsatz kommen - genauer gesagt Flugsimulationen. Wie schnell, oder langsam muß ein Computer sein? Reicht ein 386SX, 25 MHZ - oder muß es ein DX sein? In Ihrem Special vom 12/92 schreiben Sie über das Spiel "Wing Commander II". Und im Kapitel "Hardware" vergleichen Sie zwei Computer, der Eine ist ein 386er, der Andere ein 486er. Daraus ein Zitat:"..... denn auf dem Kleinen bleibt Wing Commander wenigstens spielbar." Bedeutet dies, daß der 486er zu schnell ist? Da ich den Computer vorerst nur als Hobby nutzen möchte, sollte er auch nicht zu teuer sein, jedoch muß er die richtige Geschwindigkeit haben um einen Flugsimulator gut bedienen zu können, z.B. einen "Falcon 3.0". Können Sie mir diese Frage beantworten? Ich werde Ihnen ewig dankbar sein.

Mit freundlichen Grüßen:

Gregor Oberhofen

Wenn ich ehrlich sein soll, würde ich heute niemanden mehr raten, sich einen 386er zu kaufen. Die technische Entwicklung geht momentan derartig schnell voran, daß er wohl schon sehr bald "Schnee von gestern" sein wird. Um in absehbarer Zeit noch "State of the Art" zu sein, werden Sie wohl bei Ihrer Anschaffung auf einen 486er zurückgreifen müssen. Zudem sind sie nach den neuesten Preisrutschen auch schon ab ca. 2000 DM zu haben. Ein 386er wird kaum nennenswert preiswerter sein. Die Angst, daß er Ihnen zu schnell werden könnte, ist unbegründet. Falls Sie dennoch ins Zweifeln kommen, können Sie jedes Gerät auf eine niedrigere Taktzahl schalten.



Hotline

Hier an dieser Stelle wollen wir Ihnen in loser Reihenfolge Hilfestellung bei Ihren Problemen geben. Wenn auch Sie Fragen haben, schreiben Sie uns - wir werden unser Möglichstes tun.

LINKS

Vor kurzem ist mir Ihre Zeitschrift aufgefallen. Ich fand sie sehr gelungen und werde sie wieder kaufen. Ich hoffe, daß ich mich auch mit einem Problem an Sie wenden kann.
Ich besitze einen 386DX - VGA - 4MB. Da ich sehr gerne Golf spiele, kaufte ich mir das Programm "Links". Ich installierte es auf meine Platte und es lief auch immer zu meiner Zufriedenheit. Als ich die Erweiterung "Pinehurst" sah, wollte ich sie natürlich auch haben. Leider lief das Spiel nach der Installation des Kurses nicht mehr richtig. Es bleibt gleich zu Anfang "hängen". Sämtliche Eingaben mit Maus oder Tastatur werden ignoriert. Da ich das Spiel gerne weiter nutzen möchte, hoffe ich auf einen Tip von Ihnen.

Jörg Habermann

Die Firma "Access" liefert auf ihren Kursdisketten immer ein Update von "Golf.EXE" mit. Ich vermute, das Sie dieses Update nicht installiert haben. Holen Sie es nach, und ich bin sicher, daß sie wieder einlochen können.

VIDEO

Ich möchte gelegentlich Bilder aus einem Video digitalisieren. Diese Bilder sollen nachbearbeitet werden. Darum stelle ich auch keine großen Ansprüche an die Hardware. Leider ist die Screenmaschine sehr teuer und auch vor der Anschaffung des Videoblasters schrecke ich zurück, da ich dessen Leistungen eigentlich nie ausnützen werde. Gibt es eine preiswertere Alternative zu diesen Geräten?

Peter Neuner

Nach langem Nachfragen entdeckte ich ein Produkt der Firma "Dieter Münch Video" in Berlin. Der "FG-1" ist ein schwarz-weiß Framegrabber, mit 256 KB Ram. Er digitalisiert Bilder in Echtzeit und mit 256 Graustufen - in ausreichender Qualität (512 • 512 Bildpunkte). Die Software beherrscht die Formate PCX, TIFF und LBM. Das Kärtchen kostet 298DM. Wenn uns die Firma ein Muster schickt, werden wir auch einen ausführlichen Test machen.

OS/2

Ich besitze einen 486DX, VGA, 16MB. Um zukunftssicher zu sein, arbeite ich mit dem Betriebssytem OS/2. Da ich kaum spezielle Programme dafür bekommen kann, bin ich leider gezwungen, größtenteils mit normalen DOS-Anwendungen zu arbeiten. Das geht auch leidlich gut, aber es fällt mir immer wieder unangenehm auf, daß einige Grafikzeichen falsch dargestellt werden. Liegt der Fehler bei mir, den Anwendungen oder an OS/2?

Martin Donner

Eigentlich handelt es sich dabei um keinen Fehler. Versuchen Sie folgenden Trick: Ändern Sie in der Config.Sys "Codepage=850" um in "Codepage=437,850". Beim nächsten booten lädt OS/2 dann die richtige Zeichensatztabelle. Sollte es wegen dem deutschen Landescode wichtig sein, können Sie mit "Chcp" auf die Codepage 850 umschalten.

SPEICHERFRAGEN

Möglicherweise mache ich mich nun ja lächerlich, aber als Einsteiger wundere ich mich immer über die verschiedenen Arten von Speicher Expanded und Extended Memory. Bisher blieb mir immer der Sinn - bzw. Unsinn, geschweige denn deren Bedeutung verborgen. In der Hoffnung, daß Sie auch elementare Fragen beantworten, verbleibe ich mit freundlichen Grüßen.

Stephan Lennert

Mein Lehrer pflegte immer zu sagen, daß es keine dummen Fragen, sondern nur dumme Antworten gäbe. Genauso wollen wir es hier auch halten. MS-DOS hatte seit seiner Entstehung immer das Problem mit der Verwaltung des Speichers. Der Versuch einer Lösung war damals die sog. "Expanded Memory Spezification" - kurz EMS. Das ist ein Soft- und Hardwarestandard, der es ermöglichte zusätzlichen Speicher auszunutzen. Gedacht war das auf Rechnern mit 8088/8086 oder 80286 Prozessoren. Bei einem 80386 genügt der Einsatz von Treibersoftware. Bei 286er Rechnern und höher, wird Speicher, der über die magische Grenze von 1MB hinausgeht als Erweiterungsspeicher (Extended Memory) bezeichnet. Auf diesen Speicherbereich kann nur im "Protected Mode" zugegriffen werden, den 8088/8086er Prozessoren nicht unterstützen. OS/2 und Windows verwenden den ganzen Speicher als Erweiterungsspeicher!

SCHMIEREREI

Seit einiger Zeit gibt meine Festplatte des öfteren laut pfeifende Geräusche ab. Um meine Nerven zu schonen, fragte ich einen Fachhändler in meiner Nähe um Rat. Der riet mir die Lager meiner Festplatte mit einem Tropfen Nähmaschinenöl zu schmieren. Da mir dieser Vorschlag doch ein wenig seltsam vorkommt, möchte ich erst noch Sie um Rat fragen, ehe ich evtl. meinen Rechner beschädige.

Daniela Münch

Ich hoffe, daß Sie Ihren Fachhändler am ersten April um Rat fragten. Sollte es an einem anderen Tag gewesen sein, würde ich schnellstens den sog. "Fachhändler" wechseln. Die ganze Mechanik einer Festplatte befindet sich in einem hermetisch abgeschlossenen Gehäuse. Jeder Eingriff würde deren Todesurteil bedeuten. Wir empfehlen die Verwendung von Unterlegscheiben aus Gummi, um die schlimmsten Geräusche zu dämpfen. Sollte das keinen hörbaren Erfolg bringen, tippe ich auf einen Lagerschaden Ihrer Platte.

Lesermeinung

Dynablaster

Ja, Dynablaster verspricht, ein Kultspiel unter den geselligen Compi-Usern zu werden. Es vereint in sich lustige, ausgewogene Atmosphäre und den 4-Spieler-Modus für langanhaltende Spielorgien.

Doch kurz das Spiel: Ihr bewegt Euer Kugelmännchen durch ein Feld, das mit Steinen und putzigen Gegnern gefüllt ist. Einige Steine und alle Monster können mit Bomben, die Ihr einfach ablegt, erledigt werden. Doch werdet auch Ihr geröstet, wenn man nicht schnell in Deckung geht. Im Ein-Spieler-Modus kann man sich durch 8 Gegenden mit jeweils 8 Levels, die sich leider nur durch neue, aber hübsche Sprites unterscheiden, durchschlagen. Diverse Extras, wie Rollschuhe, größere Durchschlagskraft und mehr Bomben, Schutzjacken und Geh-durch-die-Wand-Extras, machen das Spielen interessant. Jedes Endlevel sorgt mit Schlangen und Schutzschild-Hamburgern für gehörigen Spaß. Interessant ist aber eigentlich der Mehrspieler-"Battle"-Modus, in dem auch noch ein paar Compi-Gegner leben, die aber den joystickgestählten Dynaprofis bald weichen müssen. Denn da wird zusammen bzw. gegeneinander gebombt, und das am PC mit max. 4 Kollegen(innen) und man staunt, wieviel Platz auf einmal mit Bombenfeuer belegt ist, ehe man sich versieht.

Autor:
Christian Harms
Leonberg
20 Jahre
Informatikstudent



Technisch ist dieses Spiel mit 256 Farben auch auf AT's schnell, es scrollt in einzelnen Levels brav horizontal bzw. vertikal und ist so eine gelungene Automatenumsetzung geworden. Probleme mit der Darstellung hatte die SVGA-Grafik-Karte Speedstar, die leider bei Standard-VGA nicht mehr ganz registerkompatibel ist, ansonten gibt es eine Anpaßroutine für flackernde Bilder, bekannt aus den Commander Keens. Als Steuerung werden die Pfeiltasten, CDRF-Tastenkreuz, zwei PC-Joysticks und (der Clou) mit einem Mehrspieler-Adapter bis zu zwei DIGI- Joysticks, wie man sie von den anderen Homecompi's kennt, genutzt. Dies ist auch der Kopierschutz, der so weit besser ist, als irgendwelche Wählscheiben. Der Sound ist ab einer Soundblaster-kompatiblen Karte zu bewundern, Adlib-User müssen sich wie Piepserfreunde mit einigen unauffälligen FX- Geräuschen zufrieden geben.

Und auch ein paar Tips: Im Mehrspieler-Modus sollte man so schnell wie möglich die anderen erreichen, während die noch emsig Extras sammeln. Allein-Spieler können sich auf die Schweinchen verlassen. Deren einzigste Daseinsberechtigung ist, daß sie sich so nahe an Dich herantrauen, wie es nur möglich ist, auch wenn dies eine Bombe verhindert. Bei hartnäckigeren Gegnern sollte man drei oder vier Bomben so nebeneinander legen, daß diese als Kettenreaktion den gesamten Bildschirm säubern.



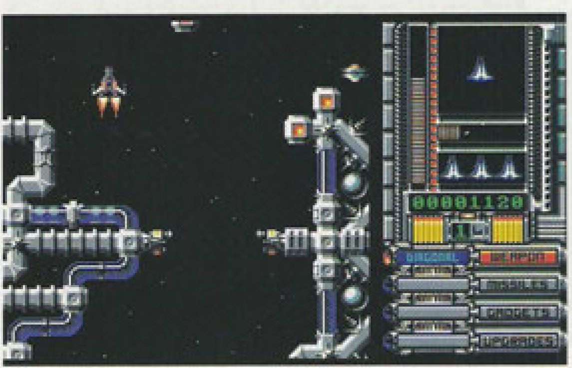


Für die aktuelle Ausgabe der PC Games, haben wir wieder vier aktuelle Spiele ausgegraben. Diesmal mit dabei: Ein wildes Weltraumballerspiel, Overkill, ein besinnliches Brettspiel, Solitaire, eine sinnvolle? Simulation, ECO Master und ein zauberhaftes Jump'n'Run-Spiel.

Overkill

Shoot as shoot can

Overkill macht seinem Namen alle Ehre, hier wird gespielt nach dem Motto: Wenn es sich bewegt: Schießen! Wenn es sich nicht bewegt: Trotzdem schießen. Gesteuert wird Overkill über die Tastatur oder mit dem Joystick. Die farbenfrohen Grafiken laufen ruckelfrei in alle Richtungen und auch über die Tastatur ist eine präzise Steuerung möglich. Wozu der ganze Feuerzauber? Ganz einfach, um die Aliens, die Ihren Heimatplaneten besetzt haben, zu verjagen. In der Shareware-Version sind zwei Planeten zu befreien, die Vollversion umfaßt sechs Planeten. Nachdem der sechste Planet befreit wurde, kommt es zum Showdown mit dem Mutterschiff der Aliens. Doch bis dahin ist es ein langer Weg. Intelligente Bomben und Raketen, feindliche Raumschiffe und Meteoritenstürme bedrohen das Raumschiff. Aufrüsten ist deshalb angesagt. Sammeln Sie aus den Trümmern der abgeschossenen Raumschiffe Treibstofftanks, Schilde und Extra-Waffen ein. Dann sitzen Sie bald in einem kampfkräftigen Schlachtschiff. Neben stärkeren Kanonen (Double Shoot) stehen auch Laser und Antimaterie-Waffen zu Verfügung. Fazit: Overkill ist ein technisch brillantes Ballerspiel für reaktionsschnelle Schützen. Viele Feinde und eine anspruchsvolle Grafik sorgen für ausgedehnten Spielspaß.





Overkill
Shoot'em Up

IBM-kompatibler AT (286er Prozessor oder besser) mit 640 KByte RAM, Festplatte, MS-DOS 3.x EGA/VGA-Karte. Empfohlen: Joystick, Soundblaster-Karte

Designer	Ste Cork & Tech-Noir
Registrierung	48,- DM
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 10 531HD

Clyde

Schatz im Schloß

Sie sind Clyde, ein tapferer und zauberkundiger Schatzsucher, der in den 16 Schlössern (16 Levels) von Tahookabood nach verbogenen Schätzen sucht. Clyde ist ein Jump'n' Run Spiel für Tüftler. Sie müssen nicht nur geschickt springen und laufen, sondern in jedem Level sind zahlreiche Puzzles zu lösen. Ziel des Spieles ist es, alle magischen Edelsteine eines Levels einzusammeln, den verborgenen Schatz und dann den Ausgang zu finden. Monster, die Clyde an den Kragen wollen, gibt es zwar nicht, aber dafür müssen Sie sogenannte "Powerpoints" finden und einsammeln. Diese Punkte erhalten Clydes Leben. Jede Bewegung verringert die Anzahl der Power-Punkte. Springen und laufen ist billig (ein Punkt), aber tiefe Stürze belasten das Punktekonto mit 10 Punkten. Also erst denken, dann rennen! Magische Trigger, die Sie nur durch Zufall entdecken werden, sorgen für zusätzliche Überraschungen, manche Trigger verschieben zum Beispiel Wände und machen ein Level dadurch erst lösbar. Checken Sie deshalb jede auch noch so unscheinbare Ecke ab. Mit seinem Zauberstab kann Clyde Wände durchbrechen und Bomben zünden. Schalter, Teleporter und Nachrichten finden sich auf dem ganzen Spielfeld. Neugierig, wie Clyde nun mal ist, probiert er alles gleich aus. Aber Vorsicht: Manche Teleporter dürfen erst benutzt werden, nachdem man gewisse Schalter in anderen Bereichen des Spielfeldes betätigt hat, sonst manövriert man sich in eine Falle. Nicht nur die Spielidee kann überzeugen, auch die technische Ausführung ist gelungen. Mittels Tastatur oder Joystick läßt sich Clyde problemlos über's Spielfeld dirigieren. Liebevoll animierte Grafiken mit 3D-Touch und pfiffige Soundeffekte runden das Bild positiv ab. Im unteren Teil des Spielfeldes gibt eine Statuszeile Auskunft über Lebensenergie und die noch fehlenden Schätze. Fazit: Die schönen Grafiken und intelligenten Puzzles machen Clyde zu einem empfehlenswerten Spiel.





Clyde - Lost Treasure of Tahookabood
Jump'n'Run

IBM-kompatibler AT mit 512 KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte.
Empfohlen: Joystick, Soundblaster/AdLib-Karte

Designer	Michael Voss/Moonlite Software
Registrierung	26 $
Muster von	CDV/Karlsruhe, Diskette 10 582HD

Eco Master

Grüner Punkt

Eco Master ist ein Beispiel dafür, wie vielfältig die Shareware-Szene ist. Eco Master ist eine ökologische Simulation, in der Sie vorhersehen müssen, wie sich verschiedene Tierarten in wechselnden Biotopen behaupten werden. In jeder Runde, können Sie

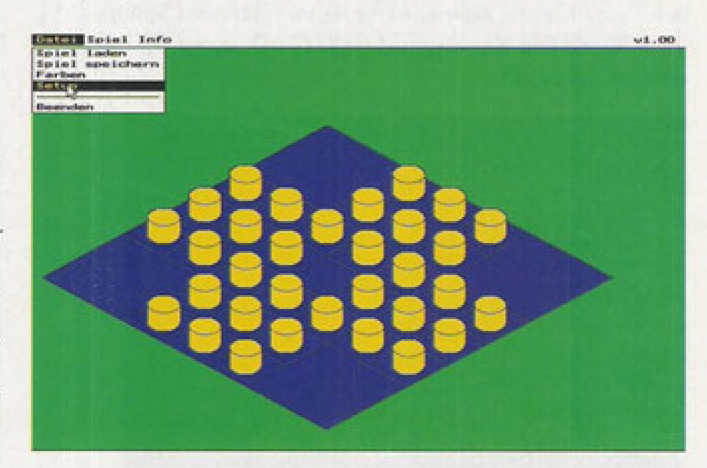


Tiere "erwerben". Sie bieten einen bestimmten Betrag und wer den höchsten Betrag bietet, übernimmt die Patenschaft. Der Wert eines Tieres verändert sich von Runde zu Runde, je nachdem, wie sich die Umgebung verändert. Ein Kamel in der Tundra ist nicht viel wert. Ein Kamel in der Savanne hat dagegen sehr viel bessere Überlebenschancen, also steigt der Kamelpreis. Wenn sich die Landschaft z.B. vom Dschungel zur Savanne wandelt, steigt der Wert der Savannentiere (Antilopen, Zebras), während die Waldtiere, wie Affen, an Wert verlieren. Die Landschaft wandelt sich ständig. Meistens herrscht ein kontinuierlicher Wechsel. Katastrophen, bei denen sich Dschungel in Tundren verwandeln sind selten. Aber nicht nur die Landschaft, auch die anderen Bewohner eines Biotops wirken sich auf den Wert eines Tieres aus. In einer Landschaft, die fast nur aus Raubtieren besteht, ist die Konkurrenz um die wenigen Beutetiere sehr hoch. Die Raubtiere verlieren an Wert, einige werden sogar aussterben. Ein weiterer wichtiger Punkt: Jeder Lebensraum kann nur eine bestimmte Anzahl von Lebewesen ernähren. Wenn die maximale Biomasse erreicht ist, gibt es Probleme und der Wert der Konkurrenten sinkt ebenfalls. Wenn nun der Wert Ihrer Tiere steigt, füllt sich auch Ihr Punktekonto. Stirbt die Art dagegen aus, verlieren Sie nicht nur Ihren Einsatz, sondern bekommen auch noch 20% extra abgezogen. Jede Runde beginnt damit, daß Sie Tiere ersteigern können, dann informiert Sie ein Statistik-Bildschirm über den Verlauf der Simulation und danach können Sie Tiere verkaufen. Nehmen wir an, Sie haben darauf gesetzt, daß der Wald langsam versteppt und ein Bison gekauft, doch statt dessen haben üppige Regenfälle und eine Klimaverschiebung den Wald in einen Dschungel verwandelt. Dann sollten Sie den Bison schleunigst verkaufen, denn ihm droht der Artentod. Insgesamt umfaßt das Spiel fünf verschiedene Lebensräume: Dschungel, Wald, Wüste, Tundra und Grasland. In jeder Runde sind immer 10 Tiere im Spiel, die durch kleine Paßbilder vorgestellt werden. Ausgestorbene Arten werden durch neue Tiere ersetzt. Zum Schluß noch ein Wort zur technischen Seite: Die Benutzerführung ist ausgezeichnet. Alle Funktionen sind in einem übersichtlichen Menü zusammengefaßt, außerdem läßt sich Eco Master komplett mit der Maus spielen. Eine integrierte Hilfsfunktion gibt Auskunft zu allen wichtigen Fragen.

Solitaire

Einsiedler

Das kleine Spiel für zwischendurch von Sven O. Kielmann ist eine gelungene Umsetzung dieses klassischen Brettspiels. Sie blicken schräg von oben auf das klassische Solitaire-Kreuz und die 32 Spielsteine. Solitaire hat eine Windows-ähnliche Oberfläche und wird komplett mit der Maus bedient. Klicken Sie erst den Stein an, den Sie ziehen wollen und dann das freie Feld. Falsche Züge werden automatisch erkannt und zurückgewiesen. Ein kleines Pulldown-Menü enthält die Extras, wie Farbeinstellung, Zugprotokoll und Spielerverwaltung. Die Spielerverwaltung enthält Angaben über die Spielstärke eines bestimmten Spielers. Angezeigt werden unter anderem die Punkte: Bestes/schlechtestes Spiel und die Anzahl der Steine, die ein Spieler durchschnittlich liegen läßt. Fazit: Solitaire ist genau das richtige Fünf-Minuten Spiel zum Entspannen. Wenn der Autor noch andere Aufstellungen (Sechseck, Quadrat, Dreieck...) einbauen würde, wäre das Spiel perfekt.





Eco Master
Simulation

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 640KByte RAM, Festplatte, EGA/VGA-Karte, Maus.

Designer	Cascoly Software
Registrierung	20 $
Muster von	PD Profi Zöttlein/Pöttmes, Disk.799 HD

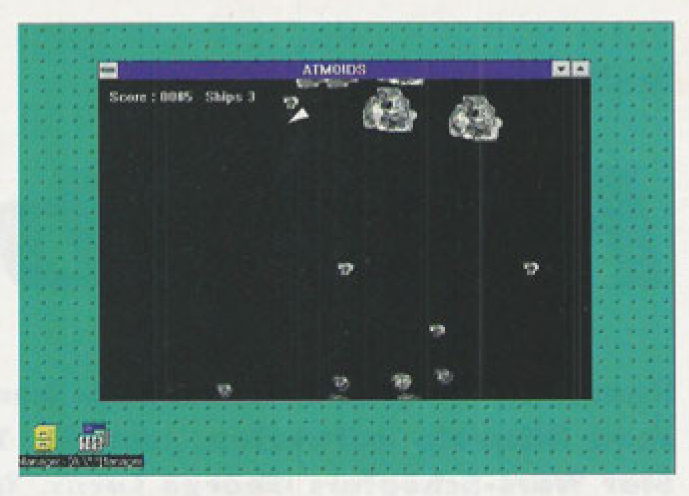


Solitaire 1.0
Denkspiel

IBM-kompatibler PC/XT/AT mit 256KByte RAM, Festplatte, VGA-Karte, Maus.

Designer	Sven O. Kielmann
Registrierung	15 $
Muster von	PD Profi Zöttlein/Pöttmes, Disk.4859HD

Diesmal möchte ich mich in unserer PD-Ecke um die Windows-User kümmern, von denen es ja eine ganze Menge gibt. Gerade für Windows sind die Spiele nicht gerade reichlich. Um so willkommener dürften da unsere Vorstellungen sein. Kleine, lustige Spiele, die alle problemlos in Windows eingebunden werden können, wenig kosten, aber eine ganze Menge Spaß machen. Wer würde dazu schon Nein sagen?



GOPHER IT

Gopher ist das englische Wort für den gemeinen Maulwurf. Und gemein sind sie wirklich! Verunzieren sie den tadellosen Rasen doch mit ihren Hügeln. Das stört den Windows-User, der bekanntlich die Ordnung gewohnt ist. Mit einer Bierflasche bewaffnet, sitzt man nun auf der Lauer. In unvorhersehbaren Abständen kommt aus einem der vier Hügel ein Gopher, den man (wohlgeziehlt mit der Maus) eine Flasche auf den Kopf schlägt. Tierfreunde können sich beruhigen: Es scheint ihm nicht zu schaden, denn er kommt immer wieder. Allerdings zeigt er nach zwanzig Treffern die weiße Fahne. Danach kann man entweder mit der doppelten Anzahl an Hügeln weiterspielen oder seinen Highscore abspeichern.



Obwohl der Inhalt dieses Spiels zweifellos fragwürdig ist, macht es doch eine Menge Spaß, zumal die Grafiken wirklich liebevoll gezeichnet wurden.

BACKGAMMON

Wenn Sie sich gerne bei einer Runde Backgammon entspannen, aber außer Ihrem Rechner niemand bei Ihnen ist, wäre diese Diskette genau das Richtige für Sie. Das Programm läßt keine Wünsche offen, die Grafik ist ausreichend, der Spielkomfort - da Maussteuerung - ausgezeichnet und der Schwierigkeitsgrad ist einstellbar. Hier wird alles geboten, was man von einem Backgammon-Programm erwartet. Was sollte man sonst noch darüber sagen?

CHECKERS

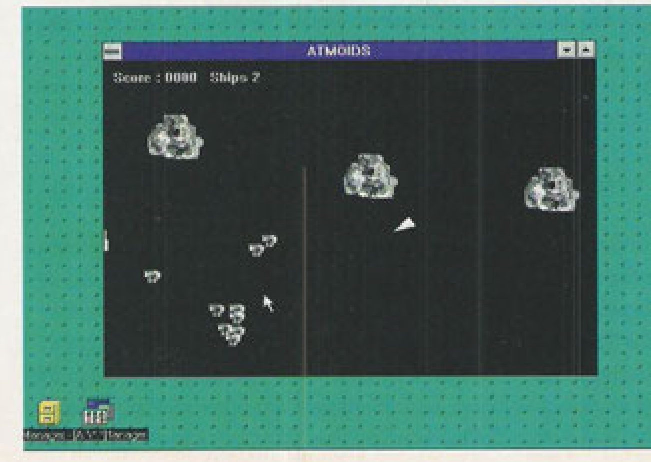
Diese Diskette möchte ich ebenso ohne große Worte vorstellen. Was sollte man auch über ein "Dame-Programm" schon schreiben? Schwierigkeitsgrad? Ist einstellbar. Grafik? Na ja - eigentlich nur runde Steine auf hellen und dunklen Kästchen. Komfort? Die Maussteuerung geht problemlos und einfach von der Hand. Natürlich beherrscht das Programm die Standardregeln und läuft unter Windows. Mehr fällt mir mit dem besten Willen nicht ein. Doch was erwarten Sie von einem Dame-Programm?

ASTEROIDS

Auch dabei handelt es sich um einen uralten Bekannten. Mit den Cursortasten steuern Sie ein kleines Raumschiff durch die Weiten Ihres Windows-Fensters. Asteroiden bedrohen das Leben Ihres Schiffchens. Mit einem wohlgezielten Schuß können Sie sich Ihres Lebens erwehren. Doch Vorsicht! Bei einem Treffer teilen sich die Asteroiden in immer kleinere Bruchstücke. Jeder Treffer bringt zwar Punkte, aber Sie sollten darauf achten, erst die Bruchstücke zu vernichten, ehe Sie wieder einen "großen Brocken" in Angriff nehmen. Es ist nicht gerade die aufwendige Grafik, die dieses Spiel auszeichnet, sondern der Spaß, den man mit einer einfachen, uralten Idee haben kann.

Rainer Rosshirt ■

Muster von:
PD & Shareware Service
Berit Schwing
Äuß. Großweidenmühlstr.50
8500 Nürnberg 50



Lucasfilm Games

Hitfabrik

Kaum ein anderes Softwarehaus kann mit einer solchen Hitquote aufwarten, wie die Tochterfirma des Star Wars-Schöpfers George Lucas. Tatsächlich wurde jedes Spiel dieser Traumfabrikanten zum Hit. Wir präsentieren Ihnen sämtliche Chartsklassiker in kompakter Form und berichten von den Anfängen dieser Firma.

■ Von Hans Ippisch

Die frühen Jahre

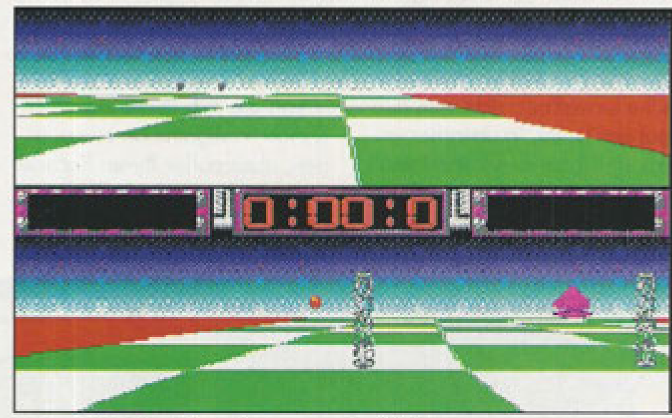
Mitte der 80er Jahre begann die Geschichte eines der mittlerweile bedeutendsten Softwarehäuser. Die ersten Spiele wurden auf einem inzwischen absolut verschwundenen Rechner produziert. Der Atari XL diente als Medium zur Traumverwirklichung von Lucasfilm. Diese Spiele hatten auch noch relativ wenig mit den aktuellen Movie Games gemein. Ballblazer und Rescue on Fractalus waren lange Zeit absolute Phänomene. Ursprünglich sollten sie 1984 erscheinen, doch eine weite Verbreitung dieser Spiele als Raubkopie ließ die Debütspiele lange Zeit im Panzerschrank verweilen.

Die Legende vom Hacker-Coup

Die merkwürdigsten Gerüchte ranken sich um die wahren Gründe. Lange Zeit erzählte man sich in der Softwarebranche hinter vorgehaltener Hand, Hacker hätten per Modem die Source Codes der fertigen Spiele aus der Atari-Mailbox entwendet und in Windeseile über den ganzen Erdball verteilt. Diese schöne Geschichte entsprach nicht ganz der Wahrheit. Realistischer war es, daß sich bei Atari selbst, die diese Spiele veröffentlichten sollten, diese Raubkopien-Welle in Gang setzte. Jeder der die beiden Spiele einmal gesehen hatte, wollte sie unbedingt auch einmal zu Hause spielen. So kam es, daß "nur die obersten" Atari-Mitarbeiter eine Kopie mit nach Hause nahmen. Diese gaben die Kopien der beiden Spiele selbstverständlich nicht, oder wenn doch, nur an sehr enge Freunde weiter. Und wie es kaum anders zu erwarten war, nach kurzer Zeit hätte sich eine Veröffentlichung kaum mehr gelohnt, denn praktisch jeder war schon im Besitz dieser Spiele.

1985, das Debüt

Es dauerte fast ein Jahr, bis sich C64-Programmierer einfanden, die diese beiden Titel umsetzten. 1985 wurden somit erst die Debütspiele veröffentlicht, übrigens ließ sich Lucasfilm nur ungern dazu überreden. So wäre Lucasfilm beinahe in den Anfängen steckengeblieben. Die beiden Spiele sorgten dann allerdings für eine wahre Revolution. Ballblazer war ein Sportspiel höchster Güte. Auf einem Splitscreen konnten sich bis zu zwei Spieler gegenseitig in einer futuristischen Sportart Energiekugeln ins Netz jagen. Unglaublich schnelle Grafiken und perfekte Spielbarkeit zeichnen diesen, leider nicht mehr erhältlichen Klassiker heute



Die 16 Bit Version von Ballblazer: Masterblazer.

noch aus. 1990 wurde übrigens von Rainbow Arts eine offizielle 16-Bit Version namens Masterblazer veröffentlicht.

Bei Rescue On Fractalus handelte es sich um ein Actionspiel mit Simulationstouch. In perfekter Star Wars-Atmosphäre düste man über den Planeten Fractalus und rettete Jaggis. Der Name des Planeten stammt übrigens von der erstmals verwendeten Grafiktechnik, die mittels Fraktalen spektakuläre 3D-Grafiken auf den Screen zauberte. Außer C64 und ST ist übrigens kein Computer mit einer Version bedacht worden. 1986 wurden mit The Eidolon und Koronis Rift noch zwei weitere Fraktalgrafik-Abenteuer veröffentlicht, bevor das erste Movie Game die zukünftigen Welten von Lucasfilm offenlegen sollte. Insbesondere Koronis Rift gilt noch heute als Meilenstein für Actionspiele. Das erste Spiel auf dem Movie Games-Sektor war, wie kaum anders zu erwarten, ein Spiel zu einem Film aus dem Hause Lucasfilm. Labyrinth hieß der Meilenstein aus dem Jahre 1987, der schon die Klasse zukünftiger Spiele erahnen ließ. Hauptdarsteller David Bowie wandelt als perfekter Bösewicht durch ein Spiel voller Innovationen. Weiter ging das Abenteuer im Jahre 1987 schließlich noch mit....

Maniac Mansion

Das Spiel um den verrückten Dr. Fred und das musikambitionierte Tentakel, sorgte für schlaflose Nächte vieler Computerfreaks. Das SCUMM-System wurde hier zum ersten Mal eingesetzt. Auf



einer einzigen Diskette verbargen sich Spielwitz und humoristische Einlagen von grandioser Qualität. Alleine die Spielstory setzte damals Maßstäbe. Vor 20 Jahren war im Vorgarten des Maniac Mansion ein Meteor eingeschlagen. Seitdem passieren dort die seltsamsten Dinge. Lila Tentakel hüpft frei durch die Gegend und will unbedingt ein Rockstar werden, die Topfplanzen haben Hunger auf Fleisch und unter der Dusche sitzt Ted, die Mumie von Dr. Freds Cousin. Zu allem Überfluß ist auch noch Freundin Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Aus acht Teenagern dürfen Sie sich drei auswählen, mit denen Sie sich dann in die Befreiungsaktion stürzen. Maniac Mansion war das erste Adventure, das komplett über Joystick gelöst wurde. Man lief zum ersten Mal mit seiner Spielfigur durch die Szenarien und untersuchte die letzten Ecken. In joke-reichen Zwischenszenen erfuhr man den Handlungsfortgang. Die EGA-Grafik ist zwar nach heutigen Maßstäben sehr unbefriedigend, doch wer etwas auf seine Software-Sammlung hält, muß dieses bahnbrechende Spiel im Regal stehen haben.

Zak McKracken



In Siebenmeilenstiefeln trieb Lucasfilm die Entwicklung ihrer Movie Games-Serie voran. Daß die Diskettenanzahl verdoppelt wurde, nämlich von 1 auf 2, sollte nicht besonders viel aussagen.



Doch Zak McKracken sprühte geradezu vor abgedrehten Ideen und spielerischen Verbesserungen. Als Zak McKracken ist man immer auf der Suche nach einer schlagzeilenträchtigen Story. Ob man nun zweiköpfige Schildkröten oder vegetarische Vampire entdeckt, ist relativ egal. Als man nun wirklich eine echte Story aufzubieten hat, nämlich, daß Außerirdische per Telefonnetz die gesamte Menschheit in einen Haufen sabbernder Idioten verwandeln, wird der Titelfigur nicht geglaubt. Zum ersten Mal werden in einem Lucasfilm-Spiel Reisen in die fremdesten Gegenden unternommen. Sogar ein Flug per Bus zum Mars steht auf dem Programm. Grafik und Sound wurden merklich verbessert und sind auch heute noch für den ein oder anderen Lacher gut. In Zak McKracken kann man problemlos die Eigenschaften heutiger Movie Games von Lucasfilm entdecken. Humorvolle Storys, amüsante Grafiken und verschiedene Schauplätze sind auch jetzt noch grundlegende Fun-Faktoren von Lucas Arts-Spielen.

Battlehawks 1942

Neben den Adventuregames führte Lucasfilm seit dem C64-Spiel PHM Pegasus auch die Reihe von Simulationsspielen fort. Programmierer Lawrence Holland schuf mit Battlehawks eine Flugsimulation, die zur Zeit des Zweiten Weltkriegs spielt. Die geschaffene Atmosphäre und die Zwischenbilder deuteten an, was mit dem zweiten Standbein noch auf die Spieler zukommen sollte...

Indiana Jones and the last crusade

Mit diesem Spiel endete schließlich die Ära von C64-Versionen und EGA-Grafiken. Erstmals wurden VGA- und Soundkarten unterstützt, womit das HighTech-Zeitalter von Computerspielen begonnen hatte. Das Spiel zum letzten Indiana Jones-Film hielt sich exakt an die Story und bot Harrison Ford in bester Form. Auf der Suche nach dem heiligen Gral wurden Boxkämpfe und Schau-

plätze in Massen geboten. Dieses Spiel eröffnete die Wege zu den späteren Mega-Adventures.

Their finest hour

Im Simulationsgenre bevorzugte Lawrence Holland weiterhin das Szenario des II. Weltkriegs. Im Sommer 1940 geht man als wagemutiger Pilot in die Luft und greift in die Schlacht zwischen der deutschen Luftwaffe und der britischen Armee ein. Zwei britische



Jäger, zwei deutsche Jäger und vier deutsche Bomber werden realistisch simuliert. Eine Videorecorder-Option und selbst erstellbare Missionen begeisterten Simulationsfreaks über alle Maßen. Die historische Exaktheit und die realistischen Darstellungen vermittelten dem Spiel einen seriösen Charakter, der auch heute noch zu überzeugen weiß.

Loom

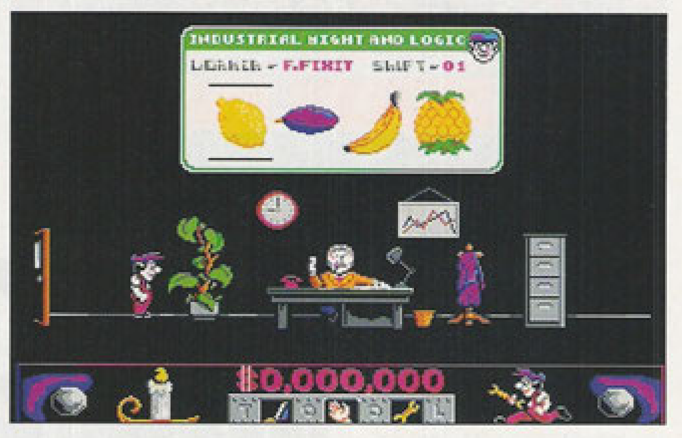
Als einer der wenigen Ausrutscher erwies sich das ambitionierte Loom, das von keinem geringeren als dem ehemaligen Infocom Designer Brian Moriarty entwickelt wurde. Zwar benutzte auch Loom das SCUMM-System, doch es spielte sich deutlich anders und spaltete die Spielewelt in zwei Lager. Die einen waren



schlichtweg begeistert, während der Rest dieses Spiel für wenig spielbar hielt. Unumstritten sind jedoch die audio-visuellen Qualitäten dieses Spiels. Unglaublich schöne EGA(!)-Grafiken und Musikstücke von Tschaikowski machten Loom zu einem spektakulären Ereignis sondersgleichen. Die beigelgte Hörspiel-Kassette und der offene Spielverlauf lassen Loom zu einem Spiel werden, das sich in kein festes Genre einordnen läßt. Es ist weder Adventure noch Rollenspiel, hat jedoch auf alle Fälle seine besonderen Reize, die man sich zu Gemüte führen sollte.

Nightshift

Vermutlich das letzte Geschicklichkeitsspiel von Lucasfilm für Computer, ist das putzige Nightshift. Sie haben die Aufgabe die Rolle eines Fabrikarbeiters zu übernehmen und Maschinen zu produzieren. Zunächst müssen Sie auf einem Fahrrad erst einmal genügend Strom erstrampeln, ohne den die Maschinen nicht



laufen würden. Im Schichtauftrag vor dem Spiel erfahren Sie, was Sie produzieren müssen. Ab und zu sind auch Spielzeugfiguren aus Indiana Jones und Star Wars herzustellen. Die ge-



Alle Lucasfilm-Spiele zeichnen sich durch überlegtes Interface und Spielwitz aus.

stellten Aufgaben fordern jeden Spieler bis ans Äußerste, was die Koordination anbelangt. Schalter müssen umgelgt, Werkzeuge gesammelt und Reihenfolgen festgelegt werden. Die Grafik ist extrem niedlich geworden, doch wieso sich das Spiel nicht zu einem Verkaufserfolg entwickelte, ist mir ein Rätsel und für Lucasfilm ein Grund, keine Arcade-Spiele mehr zu produzieren.

The Secret of Monkey Island I & II

Es gibt wohl kaum jemanden, der sich nicht als Pirat in einem der beiden Adventures vergnügte. In beiden Teilen erlebte unser

Tolpatsch Guybrush Abenteuer am laufenden Band, immer im Kampf gegen den bösen Hakenträger Le Chuck, der ihn durch



die verrücktesten Ideen vom rechten Weg abbringen will. Grafiken und Sound lassen sich einfach nur als grandios bezeichnen. Wer diese beiden Klassiker noch nicht gespielt hat, hat noch einiges nachzuholen, und zwar noch bevor er den Artikel zu Ende gelesen hat.

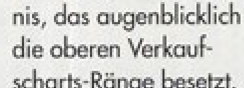
Secret Weapons of the Luftwaffe



Anfang 1992 sorgte das bislang letzte Spiel zum II.Weltkrieg von Lucasfilm für Furore auf dem Simulationsmarkt. Grafiken und Sound ließen Konkurrenten alt aussehen. Die Schwachpunkte des Vorgängers Their Finest Hour wurden gezielt ausgebügelt und Spielspaß pur ermöglicht. Phänomenale Grafiken und perfekte technische Arrangierung ließen das Spiel bei den Ehrungen der besten Simulationen des Jahres 92 allerorts auf den vordersten Rängen erscheinen. Seit Beendigung dieses Projekts werkelt Lawrence Holland übriges an X-Wing, dem Star Wars-Flugsimulator.

Indiana Jones and the fate of Atlantis

Den grandiosen Schlußpunkt der bisherigen Veröffentlichungen von Lucasfilm setzte Mitte 92 das Spiel zum nie gedrehten vierten Indiana Jones-Film. Drehbuch-Autor Hal Barwood entwarf eine fabelhafte Geschichte, die sogar von Steven Spielberg und George Lucas abgesegnet wurde. Tolle Grafiken und famoses Gameplay machten die Suche nach Atlantis zu einem Spielerlebnis, das augenblicklich die oberen Verkaufscharts-Ränge besetzt.





Lucasfilm Games - Hitliste

Titel	Funrating	Erscheinungsjahr
Maniac Mansion	64%	1987
Zak McKracken	69%	1988
Battle Hawks 1942	72%	1988
Indiana Jones and the last crusade	83%	1989
Their Finest Hour	74%	1990
Loom	64%	1990
Night Shift	79%	1990
Secret Of Monkey Island	85%	1990
Secret Of Monkey Island II	87%	1991
Secret Weapons O. T. Luftw.	86%	1992
Indiana Jones and the fate of Atlantis	92%	1992

Microsoft Flight Simulator 4.0

Take Off...

Der Flugsimulator von Microsoft ist wohl das bekannteste Spiel und eine der realistischsten Simulationen, die es heute auf dem Markt gibt. Viele Anwender nutzen jedoch nur einen Bruchteil der vielfältigen Möglichkeiten dieser Simulation. In unserem kleinen Workshop möchten wir Ihnen Erweiterungen und verborgene Fähigkeiten des FS4 vorstellen und einige interessante Tips und Tricks geben. ■ **Von Wilfred Lindo**

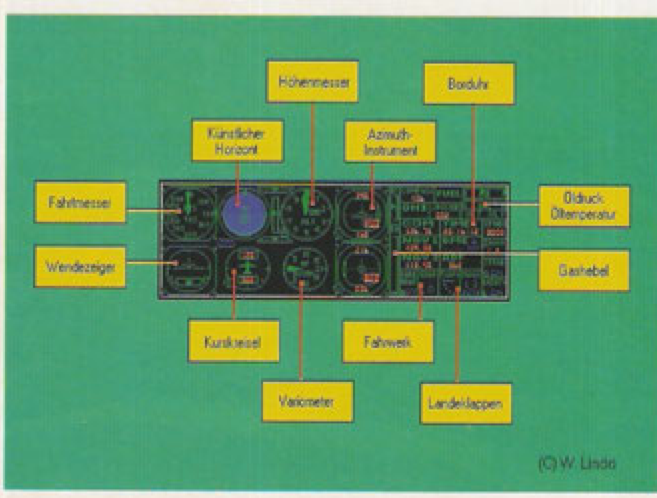
Der erste Kontakt mit dem Flugsimulator von Sublogic/Microsoft liegt bei den meisten Lesern bereits Jahre zurück. Die erste Version, die noch auf einem Apple-Computer und später auch auf dem C64 lief, brauchte über zwei Minuten, um überhaupt hochzufahren. Unzählige Hobby-Piloten ließen sich trotz der für heutige Verhältnisse schlechten Auflösung und den ruckartigen Bewegungen den Schlaf rauben. Auf der Cebit 1988 waren dann die ersten Scenery Disks und die langerwartete Version 3 zu sehen. EGA-Grafik und ein deutlich höherer Funktionsumfang ließ die Fan-Gemeinde sehnsüchtig auf die neue Fassung warten. Seit 1989 gibt es nun schon die Version 4.0. Ihr wurde eine hochauflösende VGA-Grafik und die spezielle Unterstützung eines schnellen 386er Computers spendiert. Seit einiger Zeit kursieren Gerüchte über eine Version 5.0 und deren Leistungsumfang. Man kann gespannt sein, mit welchen Fähigkeiten der Flight Simulator von Microsoft dann aufwarten wird.

Kleine Flugschule

Sicherlich ist es im Rahmen eines Workshops unmöglich, nur annähernd die gesamte Palette dieser Simulation aufzuzeigen. Das hervorragende Handbuch sowie eine Vielzahl von spezieller Literatur decken alle Funktionen bis in kleinste Details ab. Daher soll dieser Artikel eher einige Anregungen für das Fliegen per Rechner geben.

Das Cockpit

Jeder der einen Rechner besitzt, kennt die bekannte Instrumententafel des Flight Simulators 4.0. Doch kennen Sie alle Instrumente und Funktionen, die sich hinter dem realistischen Abbild des Cockpits verbergen? Mit Sicherheit nicht. Daher wollen wir Ihnen einige wichtige Instrumente eines Propellerflugzeuges und deren Funktionen vorstellen:



Fahrtmesser

Beim Flugverkehr kennen wir unterschiedliche Geschwindigkeiten. Die angezeigte Geschwindigkeit, die Geschwindigkeit über Grund und die relative Geschwindigkeit. Alle Formen werden durch einen Fahrtmesser angezeigt. Dabei geschieht die Messung durch Berechnung des Luftdrucks auf der Außenwand des Flugzeugkörpers.

Wendezeiger

Mit einem Wendezeiger kann einerseits die Drehgeschwindigkeit des Fliegers um seine Hochachse und andererseits die Kurvenlage abgelesen werden.

Künstlicher Horizont

Hieran kann der Hobbypilot, ohne Außensicht, die Neigung seiner Maschinen zum Horizont ablesen. Gerade bei schlechter Sicht ist dieses Instrument lebensnotwendig.

Kurskreisel

Der Kurskreisel dient zur Überwachung des Kurses bei einem Kurvenflug. Im Gegensatz zum herkömmlichen Kompaß besitzt der Kurskreisel keine Nordausrichtung und muß daher am magnetischen Kompaß ausgerichtet werden.

Höhenmesser

Die Funktion dieses Instrumentes basiert auf der Abnahme des Drucks bei zunehmender Höhe. Dabei dient als Basis die Höhe über dem Meeresspiegel und nicht die Höhe über dem Boden, was bei Nichtbeachtung zu verheerenden Abstürzen führen kann.

Variometer

Ein Variometer zeigt die Sink- und Steiggeschwindigkeit eines Flugzeuges an. Die Änderung der Flughöhe wird dabei in ein Verhältnis zur Zeit gesetzt. Auch dieses Instrument arbeitet durch die Messung der Druckveränderung.

Azimuth-Instrument

Dieses Instrument zeigt das Verhältnis eines vorgewählten Kurses zu dem tatsächlichen Kurs an.

Anzeige Fahrwerk

Diese Anzeige gibt die momentane Position des Fahrwerkes an. Dabei können Sie jedoch nur die Einstellung EIN und AUS wählen. Bei einem Flugzeug mit einem starren Fahrwerk ist diese Funktion natürlich nicht verfügbar.

Borduhr

Bei Flugzeugen werden meist präzise Mechanikuhren genommen, da sie keiner Temperatur- und Druckschwankung unterliegen. Interessanterweise ist beim FS4 trotzdem eine elektronische Anzeige benutzt worden. Sie ist zur Navigation unerläßlich und stellt eines der wichtigsten Instrumente dar.

Anzeige Landeklappen

Zur Erhöhung des Auftriebes bei Start und Landung werden die Landeklappen eingesetzt. Das Instrument zeigt dabei die Stellung in Gradeinteilungen an.

Öldruck/Öltemperatur

Der Öldruckmesser und die Öldrucktemperaturanzeige sind beides Nadelinstrumente und dienen zur Interpretation des Motorzustandes und sind wichtige Instrumente gerade in Extremsituationen.



Gashebel

Diese Anzeige zeigt die Position des Gashebels an. Dabei ist die unterste Position die Leerlauf-Stellung und die oberste die Vollgas-Stellung.

An dieser Stelle kann natürlich nur auf einige wenige Instrumente eingegangen werden. Kennen Sie die Funktionen dieser Instrumente, so steht der Karriere eines Hobbypiloten nichts mehr im Wege. Dabei sind die Instrumentenkenntnisse nicht nur beim Flugsimulator von Microsoft einsetzbar. Fast alle realistischen Flugsimulatoren basieren ebenfalls auf diesen Grundinstrumenten.

Erste Flugversuche

Nach so viel Theorie kommen wir nun zum eigentlichen Fliegen. Wer noch nie mit dem Flugsimulator von Microsoft geflogen und jetzt neugierig geworden ist, dem wollen wir einige Start- und Landehilfen bei seinen ersten Flugversuchen geben.

Der normale Start

Sie sitzen sicher in Ihrer PC-Kanzel und Ihre Cessna befindet sich am Anfang der Startbahn. Dann kann es jetzt losgehen. Zuerst schieben Sie den Gashebel zügig nach vorn und verfolgen am Geschwindigkeitsanzeiger, wie Ihre Maschine langsam an Geschwindigkeit aufnimmt. Mit vorsichtigen Ausschlägen des Seitenruders gelingt es Ihnen, die Maschine gerade auf der Startbahn zu halten. Hat der Flieger eine Geschwindigkeit von 55 Knoten erreicht, wird es interessant. Sie ziehen langsam am Steuerknüppel und die Räder verlieren den Kontakt zum Boden. Sie fliegen! Da es jetzt keine Reibung mit dem Boden gibt, beschleunigt Ihre Maschine weiter. Aber Vorsicht, durch den Wegfall des Bodenkontaktes kann es durch den Seitenwind leicht zu Abweichungen vom Kurs kommen. Also versuchen Sie, durch leichtes Gegensteuern Ihre Cessna auf dem Kurs zu halten. Durch Bewegung des Höhenruders bringen Sie den Flieger nun auf eine konstante Steiggeschwindigkeit von 75 Knoten. Das Variometer sollte eine Steigrate von 1000 Fuß/min. anzeigen. Bei entsprechender Höhe können Sie nun das Fahrwerk einfahren und den Motor auf Ihre Reisegeschwindigkeit bringen. Das war doch ganz einfach, und runter kommen alle.

Auf zum Zielflughafen

Haben Sie Ihre Reiseflughöhe erreicht, sind an die Steuerung keine großen Anforderungen mehr notwendig. Ist Ihr Flugziel weit entfernt, kommt nun der Autopilot zum Zuge. Er kann für Sie über Stunden Höhe, Geschwindigkeit und Kurs ohne große Abweichungen halten. Genießen Sie die Aussicht, beobachten Sie den Luftraum und die Wetterentwicklung und machen Sie sich langsam zur Landung bereit.

Die vorbildliche Landung

Jeder Profi wird Ihnen sagen, eine gute Landung beginnt mit dem Anflug. Nähern Sie sich Ihrem Flugziel, so beginnen Sie mit dem Sinkflug. Dabei wird gerne zur Orientierung folgende Regel angewandt: Der Sinkflug beginnt in einer Entfernung von der dreifachen Flughöhe. Dabei sollten Sie zum Anfang eine Geschwindigkeit von 120 Knoten und eine Sinkrate von 1500 Fuß/Min. beibehalten. Kommt die Landebahn in Sicht, reduzieren Sie die Geschwindigkeit auf 100 Knoten. Das Absinken der Nase des Flugzeuges korrigieren Sie mit dem Höhenruder. Die Landeklappen werden jetzt schrittweise ausgefahren. Bei einer Höhe von 500 Fuß sollte die Klappenstellung ca. 40 Grad betragen. Sie behalten diese Stellung bei und reduzieren weiter die Geschwindigkeit. Mit dem Höhenruder werden Sie nun das Flugzeug in eine konstante Sinkposition bringen. Sanft senkt sich das Fahrwerk auf die Piste und durch weiteres Nachgeben des Höhenruders senkt sich auch das Bugrad auf die Landebahn. Betätigen Sie die Bremsen und Ihre erste Landung ist perfekt. Das war schon etwas schwieriger, aber mit etwas Übung wird auch die Landung vorschriftsgemäß gelingen.

Besonderheiten

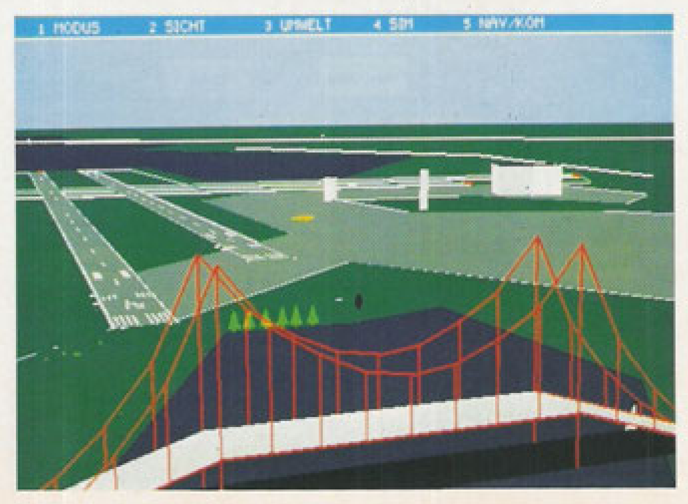
Wer sich nicht mit stundenlangen Überlandflügen beschäftigen will, dem bietet der Flight Simulator 4.0 noch einige interessante Leckerbissen, die nicht jedem bekannt sind. Diese spielerischen Erweiterungen finden Sie unter dem Menüpunkt 1 MODUS im Bereich UNTERHALTUNG:

Das Sprühfliegen

Haben Sie das Sprühfliegen ausgewählt, so präsentiert sich der Bildschirmaufbau etwas anders, als Sie es gewohnt sind. Auf der rechten Seite des Bildschirmes ist ein zusätzliches Fenster eingeblendet, das den Punktstand, die Zeit und andere für das Spiel wichtige Faktoren anzeigt. Das Spiel hat dabei einen ökologischen Hintergrund. Sie müssen in kürzester Zeit und mit wenig Insektiziden ein von Schädlingen befallenes Feld befreien. Aus diesen Faktoren berechnet sich dann Ihre Punktzahl. Dabei muß auf eine vollständige Besprühung geachtet werden.
Nach dem Start liegt das Feld direkt vor Ihnen. In einer Höhe von 150 Fuß und mit einer Geschwindigkeit von rund 70 Knoten sind die besten Ergebnisse zu erzielen. Sie können auf alle Flugzeuge zurückgreifen, jedoch sollte die Maschine über gute Flugeigenschaften bei niedriger Geschwindigkeit verfügen. Noch einige Hinweise: Da Sie nur eine begrenzte Menge an Sprühmittel an Bord haben, ist es ratsam, nur über dem betreffenden Feld zu sprühen. Ferner ist das Kornfeld von einem Zaum umrandet. Meiden Sie ihn, da eine Berührung zum sofortigen Absturz führt.

Auf den Spuren des Roten Barons

Lassen Sie sich in die Luftkämpfe des 1. Weltkrieges ver-



setzen. Sie sitzen im Cockpit einer Sopwith Camel. Sie ist aufgetankt, hat fünf Bomben an Bord und das Maschinengewehr ist mit 1.000 Schuß geladen. Starten Sie Ihre Maschine und fliegen Sie in Richtung des Flusses. Dort wartet der Gegner und verwickelt Sie sofort in erbitterte Luftkämpfe. Ziel ist es, schnell den Feind vom Himmel zu holen. Sind fünf Maschinen durch Ihre Hand abgeschossen worden, dann sind Sie ein Fliegeras. Durch das Bombardieren von Bodenzielen können Sie Ihr Punktekonto weiter erhöhen. Zur besseren Orientierung steht eine Kartenfunktion und ein Radar (das Radar wurde übrigens erst im 2. Weltkrieg erfunden) zur Verfügung.

In der Formation fliegen

In diesem Modus müssen Sie einem vom Rechner gesteuerten Flieger folgen. Eine ideale Chance, Ihre fliegerischen Fähigkeiten zu verbessern. Es stehen sieben verschiedene Situationen zur Verfügung. Starten Sie in eine fiktive Flugwelt mit künstlichen Brücken und Gebäuden, versuchen Sie einen Flugzeugträger anzufliegen oder landen Sie bei Nacht in Chicago. In allen Flugwelten wird Ihr fliegerisches Können stark gefordert. Oft werden atemberaubende Richtungs - und Geschwindigkeitsänderungen von Ihnen verlangt. Eine kleine Hilfestellung stellen die Rauchsignale der vorwegfliegenden Maschine dar. Den realistischsten Formationsflug haben Sie jedoch im Multiplayer-Modus.

Multiplayer-Modus

Unter diesem Punkt können zwei Flugsimulatoren mit zwei Rechnern per Modem oder Nullmodem direkt verbunden werden. Der Datenaustausch erfolgt dabei über die serielle Schnittstelle. Alle notwendigen Parameter können per Menü eingestellt werden. Diese Form stellt die interessanteste aber auch die unbekannteste Form des Fliegens dar. Dieser Modus erlaubt Ihnen bis auf wenige Meter an die Maschine Ihres Partners heranzufliegen und gemeinsam einige Flugfiguren auszuprobieren. Von dieser Spielart geht eine ungeheure Faszination aus und bringt Sie das Fliegen per Rechner dem realistischen Fliegen am nächsten.



Command Flight Path Display

In diesem Modus kann Ihr Gleitweg zur Landung durch eine Projektion auf der Frontscheibe angezeigt werden. Es wird durch Rechtecke und Linien ein genauer Weg zur Landung angezeigt. Bei schlechten Wetterbedingungen, brauchen Sie nur den Symbolen zu folgen. Dabei können Sie zwischen verschiedenen Situationen wählen. Leider ist dieser Modus nicht immer ohne Kurskorrekturen zu fliegen.

In der nächsten Ausgabe stellen wir Ihnen die Möglichkeit vor, über eine Mailbox (CompuServe) weltweit mit anderen Piloten ein 'FLY IN' zu veranstalten, geben Ihnen einige Tips und Tricks zum Thema Flugsimulator 4.0 und wagen einen kleinen Ausflug in die Zukunft.

Ergänzungen

Das Angebot von Zusatzsoftware, für spezielle Hardware und Erweiterungsszenerien ist fast unübersichtlich geworden. Im Rahmen dieses Workshops wollen wir Ihnen einen Überblick über das Angebot geben. Dabei ist kein Anspruch auf Vollständigkeit gegeben:

Programm	Funktion	Firma
Flight Simulator 3.0	Flug-Simulation	Microsoft
Flight Simulator 4.0	Flug-Simulation	Microsoft
Flight Assignment: A.T.P.	Flug-Simulation Passagierflugzeuge	Sublogic
Ergänzungen für den FS		
Designer	Designer für Sceneries + Flugzeuge	Microsoft
Facilities Locator	Flughafen-Datenbank	Sublogic
FS Pro 9.4	Erweiterung	Shareware
FS-Flight Planner	Flugplaner	Mallard
FS-PRO Version 16	Flugplaner	Tekmate
Navigator 4.5	Navigation	DMV
SGA-Upgrade	Erweiterung SVGA, Sound, Flugzeuge	Mallard
Tracon for Windows	Fluglotsen-Simulation	Wesson Int.
Tracon II	Fluglotsen-Simulation	Wesson Int.
Scenery-Disks		
BRD-Nord	Scenery-Disk	Aerosoft
Deutsche Bucht	Scenery-Disk	Aerosoft
Deutschland	Scenery-Erweiterung	Ringwald
Europa	Scenery-Disk	Ringwald
Flightsimulator 1 + 2	Scenery-Disk + Utilities	Shareware
Flughafen München	Scenery-Disk	ISA
FS4 Scene	Scenery-Disk	Shareware
FS4 Scene L.A	Scenery-Disk Los Angeles	Shareware
Hawaii	Scenery-Disk	Mallard
Hawaiilan Odyssey	Scenery-Adventure	Sublogic
IPS: East	Scenery-Disk	Sublogic
IPS: West	Scenery-Disk	Sublogic
Nördl. Mittelgebirge	Scenery-Disk	Aerosoft
Scenery-Collection A	Scenery-Disk (Washington, Japan etc.)	Sublogic
Scenery-Collection B	Scenery-Disk (Chicago, New York, Hawaii)	Sublogic
Scenery-Disk #1	Scenery-Disk (Dallas, Houston etc.)	Sublogic
Scenery-Disk #2	Scenery-Disk (El Paso, Phoenix)	Sublogic
Scenery-Disk #4	Scenery-Disk (Seattle etc.)	Sublogic
Scenery-Disk # 6	Scenery-Disk (Omaha, Kansas, Wichita)	Sublogic
Scenery-Disk # 9	Scenery-Disk (Chicago, St. Louis etc.)	Sublogic
Scenery-Disk # 11	Scenery-Disk (Lake Huro, Detroit)	Sublogic
Scenery-Disk # 12	Scenery-Disk (New York, Montreal, Halifax)	Sublogic
SD-Europa	Scenery-Disk (Süddeutschland, England etc.)	Sublogic
SD-Japan	Scenery-Disk (Japan)	Sublogic
SD-Great Britain	Scenery-Disk (England, Wales etc.)	Sublogic
SD-SanFranc Star	Scenery-Disk (San Francisco)	Sublogic

Simon Hardy-Francis

Aus dem Nähkästchen

Simon Hardy-Francis, 25 Jahre alt, ist ein Programmierer von der vordersten Front der Entertainment-Software-Entwicklung. Thomas Wendt traf ihn in Düsseldorf zu einem Gespräch über die Szene, die Hardware und die Zukunft.

Als gebürtiger Engländer lebt und arbeitet er seit über einem Jahr in Deutschland. In seiner Heimat unter anderem für Electronic Arts tätig, hat er auch Erfahrungen als Entwickler von "seriöser", kommerzieller Software. Ein Mann der ein weites Spektrum umfaßt und Interessantes zu erzählen hat.



● ***Simon, wie entwickelte sich Deine Karriere bis heute?***

Ich begann als Teenager. Die ersten Spiele programmierte ich für den Dragon 32 und verkaufte diese über Anzeigen in Popular Computing Weekly. Damals war ich 13 oder 14. Während ich das College besuchte, bot mir ein Software-Haus aus der Gegend einen Vollzeitjob an - also schmiß ich die Schule. In dieser Zeit entwickelte ich zwölf 8-Bit Spiele in meiner Freizeit. Die Software war für Systeme wie den Dragon 32, VC 20, Spectrum, Amstrad CPC und den C64. Das bekannteste Programm war mit Abstand 'Critical Mass'. Nach einiger Zeit fand ich jedoch, daß die Spiele nicht so toll waren und beschloß, in die etwas angesehenere Entwicklung von kommerzieller Software einzusteigen. Ich programmierte spezielle Datenbankapplikationen, die auf Maschinen liefen, welche mehrere hundert User unterstützten. Nach einer Weile stieg ich auf den PC um. Diese Hardwarebasis ist "more mainstream". Nach einiger Zeit langweilte mich die Business-Software und ich beschloß wieder in die Entertainment-Software-Szene einzutauchen. Deshalb nahm ich mit Electronic Arts Kontakt auf. Für Electronic Arts entwickelte ich dann 'Strike Fleet' für ATARI ST und Commodore Amiga. Das war mein erstes und letztes Amiga-Spiel, was mir allerdings nicht im Geringsten leid tut. Ich mochte den Amiga noch nie, mit dem Betriebssystem werde ich einfach nicht warm. Obwohl mir der Amiga 1200 sein Geld wert zu sein scheint.

● ***Wie kommt es, daß Du heute in Deutschland lebst?***

Eigentlich zufällig. Ich beendete gerade ein Projekt für Electronic Arts, als Starbyte-Software einige Demos vorbeischickte. Die Demos trafen zwar nicht gerade meinen Geschmack, aber ich dachte, daß es reizvoll wäre in einem anderen Land zu leben und eine neue Sprache zu lernen. Einen Monat später arbeitete ich bereits für Starbyte. Ein Jahr später - heute - lerne ich immer noch die Sprache (grinst).
Ich habe kein Heimweh. Ich habe recht viel neue Freunde bei Starbyte gewonnen. Ich verließ Starbyte nach fünf Monaten, Electronic Arts bot mir einen Job an und ich war drauf und dran zurückzugehen, als ich wie durch ein Wunder Bluebyte kennenlernte. Bluebyte stellte mich fast sofort ein. Sie benötigten nämlich dringend einen Programmierer, der mit dem sehr speziellen Sound-Prozessor des Super NES klar kam. Sie standen kurz vor der Vollendung von 'Jimmy Connor's Pro Tennis Tour' für das Super NES und brauchten unbedingt die Routinen. Bei Starbyte hatte ich auch schon mit dem Super NES zu tun und so war das eine gute Gelegenheit die langen Tage herumzubringen (grinst).

Allerdings ist das Verhältnis mit Bluebyte nicht immer einfach gewesen!? Daher werde ich in Zukunft als Freelancer arbeiten und parallel dazu eine Agentur ins Leben rufen, die deutschen Entwicklern hilft, Aufträge von ausländischen Firmen zu bekommen. In England zum Beispiel, gibt es mehr Arbeit als Entwickler. Ich möchte aufgrund meiner Kontakte dazu beitragen, daß deutsche Entwicklerteams für englische Firmen entwickeln, und zwar zu guten Konditionen.

● ***Welche Hardware hast du bis heute als Entwicklungsplattform genutzt?***

In den zehn Jahren als Entwickler habe ich für unzählige Hardwareplattformen programmiert. Dabei ist meiner Meinung nach der PC die komfortabelste. Ich schrieb PC-Codes in 386-Assembler und war froh, nicht auf andere Computersysteme Rücksicht nehmen zu müssen. Ich benutze oft SNASM, einen der schnellsten Cross Assembler, den es für den PC gibt. Er unterstützt direkt Atari, Amiga, SNES, Mega Drive, oder was auch immer. Leider ist er nicht so komfortabel wie ein reiner PC-Assembler. Zusätzlich existieren die offiziellen Nintendo-Entwickler-Maschinen. Ich finde jedoch, daß sie nicht geeignet sind, darauf ein größeres Projekt zu entwickeln, obwohl viele Leute dazu gezwungen waren, bis andere Systeme von Dritt-Anbietern erhältlich waren. Meiner Meinung nach ist der PC die beste Entwicklungsplattform aufgrund der mannigfaltigen Entwicklungsumgebungen, die für dieses System existieren. Anderenfalls würde ich wahrscheinlich zu SNASM überschwenken, besonders, da die Version 2.0 dieser Software mittlerweile erhältlich sein müßte. Die Projekte werden heute immer umfangreicher und komplexer. Es ist selten, daß eine einzelne Person an einem individuellen Titel arbeitet. Das ist ein weiterer Grund warum der PC die bei weitem beliebteste Entwicklungsplattform auch für unterschiedliche Hardware ist. Die Offenheit des Systems ist einfach großartig und die meiste Software ist direkt für die Anwendung in einer Multi-User-Umgebung ausgelegt. Wie oft findet man Amiga-Netzwerke. Wer kann sich ein Amiga-Netzwerk im Vergleich zu einem PC-Netz leisten?

● ***Wie beurteilst Du die Position des PC im Entertainment-Markt im Vergleich zu den früheren Flaggschiffen Amiga, Atari etc.?***

Es besteht kein Zweifel, daß für eine lange Zeit der PC in England die führende Plattform darstellte. Der deutsche Markt scheint ein bißchen dem englischen Markt hinterherzuhinken. Genauso hinkt der englische Markt dem amerikanischen hinterher. Wie auch immer, der PC ist die führende Maschine in Deutschland. Um das zu verdeutlichen: History Line 1914 - 1918 von Bluebyte war als erstes für den PC veröffentlicht worden, erst anschließend für den Amiga. Lange Zeit produzierten die englischen Programmierer als erstes eine Atari-Version, dann eine Amiga-Version und im Anschluß daran die PC-Version. Dann änderte sich die Reihenfolge in Amiga, Atari, PC. Anschließend veränderte sich die Situation in Mega Drive, Amiga, und vielleicht PC, oder nur PC. Mittlerweile haben sich die PC-Titel von den Speicherspezifikationen des Amiga oder der Konsolen so weit entfernt, daß es immer häufiger vorkommt, daß die Spiele nicht einfach portierbar sind. Geradeaus gesagt: PC-Besitzer erwarten umfangreichere und anspruchsvollere Titel als die Anwender anderer Hardware.

● ***Die sinkenden Preise im PC-Markt sorgen für eine immer größere Verbreitung des Systems, hinzu kommt mit Multi Media eine neue Technologie. Sind das ebenfalls Chancen für den Entertainment-Markt?***

Ohne Frage kommt von dieser Seite ein starker Einfluß. Das ist eine spannende Entwicklung. Es müssen jedoch einige große Veränderungen in der Industrie erfolgen, um diese neue Technologie entsprechend zu unterstützen. Die Software-Industrie nähert sich stark an die Medien-Industrie an. Das deckt die Bereiche Musik, TV und Film ab. Natürlich werden die Entwicklungskosten mit den Ansprüchen an die neue Technologie steigen. Nur einige, wenige Firmen haben die finanzielle und organisatorische Power, um im Wettbewerb zu bestehen. Die Art und Weise, wie Spiele entwickelt werden, macht die Situation deutlicher. Respektable Programmierer, Künstler und Musiker entwickeln oftmals eine Idee ohne ein richtiges Konzept anbieten zu können. Vielleicht haben sie zwei oder drei Seiten Papier mit groben Skizzen der Grafik und ein paar Zeilen Programm-Codes um dem Verleger den Titel zu demonstrieren. Sollten sie sich mit solch einem Konzept zu einem der größeren Verleger begeben, würden sie ohne Zweifel fortgeschickt, um detaillierte Informationen zusammenzustellen. Mindestens zehn Seiten mit detaillierten Design-Informationen und technischen Programmier-Hinweisen sind nötig, um einen Verleger wie Electronics Arts zu überzeugen, einen oder zwei Monate die Entwicklung finanziell zu unterstützen und dann erst zu entscheiden, ob ein Projekt für einen Computer realisiert wird. Diese Vorgehensweise gibt dem Verleger eine wesentlich größere Kontrolle über seine Projekte.
In der Zwischenzeit werden neue Titel auf CD-ROM erscheinen, welche intensiv mit Ray-Traced Graphics arbeiten. Es ist dann lediglich die Grafik welche die neuen acme-Adventures zehn MB groß machen. Diese Titel sind nicht nur recht umfangreich vom Speicherbedarf, sondern sie benötigen eine lange Zeit der Entwicklung. Wahrscheinlich gibt es in Zukunft sogar die beliebtesten Filme auf CD, mit der Möglichkeit, die Handlung aktiv zu beeinflussen. Die Sounds werden mit den neuen Samples und Kompressionstechniken ebenfalls immer realistischer.

● ***Wie gefällt es Dir in Deutschland?***

Ich finde, es ist ein guter Platz zum Leben. Ich könnte ewig hierbleiben. Übrigens, könntest Du mir jetzt den Fünfziger geben? Nein, jetzt mal ernsthaft. Seit ich hier bin, geht es mir gut. Das deutsche Bier ist eindeutig besser als das englische, allerdings nicht ganz so gut wie das mexikanische. Das macht mich jetzt richtig trendy, nicht wahr? Ich lebe in Düsseldorf, das ist toll. Die Altstadt ist die längste Theke in Europa, ich glaube es sind 260 Kneipen. Bald müßte ich sie alle durch haben, bei 100 habe ich aufgehört zu zählen. Aber ernsthaft, es ist schwer für mich zurückzugehen, da ich mich an die deutsche Tastatur gewöhnt habe. Natürlich ist es auch unmöglich irgendwo anders eine doppelte Pommes mit Mayo zu bekommen. Außerdem ist da noch Rudi Carrel. Mir bleibt einfach nichts anderes übrig als hierzubleiben.

● ***Äh, ja, vielen Dank für das Gespräch!***

CHARTS

Hier finden Sie die aktuellen Verkaufs-Charts, die repräsentativ für die gesamte Bundesrepublik monatlich von media control ermittelt werden. Darüberhinaus sind hier die PC Games Wertungen nach Spielgenres aufgeführt, die monatlich aktualisiert werden.



Und hier die Programme, die die Redaktion diesen Monat mit dem PC Games AWARD ausgezeichnet hat.



Diese Pferdestärken verlangen nach Rechenpower.

- **Microprose Formula One Grand Prix**
  Der Geschwindigkeitsrausch am PC
- **Comanche**
  Das realistische Fluggefühl
- **Inca**
  Der Zauber des Indiovolkes
- **KGB**
  Im Netz der Apparatschiks
- **Stunt Island**
  Die Vielseitigkeits-Simulation
- **Car and Driver**
  Das gepflegte Fahrvergnügen

Die Gesamtbewertungen im Überblick

Arcade Action
Dynablaster 75%
Grand Prix Unlimited 74%
Mantis 71%
First Samurai 71%
Rampart 70%

Beat ´em Up
Double Dragon III 33%

Jump ´n Run
Elf 74%
Cave Man Ninja 68%
Risky Woods 68%
Wizkid 68%
Cool World 24%

Adventure
Alone in the Dark 92%
The Lost Files of Sherlock Holmes .. 86%
King´s Quest 6 .... 86%
Inca 85%
KGB 79%

Textadventure
Spellcasting 301: Springbreak 84%
Hexuma 65%

Denkspiel
Oxyd 85%
Gobliins 2 - The Prince Buffon 83%
Push Over 81%
HK Mahjong pro 81%
Nyet 3 .... 67%

Strategie
History Line 1914-1918 .... 88%
Mega Lo Mania 81%
Laser Squad 80%
Star Control 2 .... 79%
Grandmaster Chess 79%

Simulation
Comanche 92%
F15 Strike Eagle 3 .... 92%
Microprose F1 Grand Prix 87%
Car & Driver 87%
Task Force 1942 .... 83%

Rollenspiel
BAT II 92%
Quest for Glory 3 .... 90%
Might & Magic 4-Clouds of Xeen .. 88%
The Summoning 82%
Wizardry 7
Crusaders of the Dark Savant 81%

Sportspiel
Links 386 pro 93%
Hardball III 85%
David Leadbetters Golf 82%
TV Sports Boxing 81%
Summer Challenge 78%

Wirtschaftssimulation
1869 .... 74%
Dynatech 70%
Multi Player Soccer Manager 26%

DIE AKTUELLEN VERKAUFSCHARTS

ermittelt von media control

Platz	(Vormonat)	Titel
1	(1)	**Indiana Jones IV** Lucasfilm/6.Monat
2	(3)	**1869** Max Design/4.Monat
3	(4)	**Der Patrizier** Ascon/5.Monat
4	(5)	**Links 386 Pro** US Gold/3.Monat
5	(-)	**History Line 1914-18** Blue Byte/1.Monat
6	(12)	**Das Schwarze Auge** Attic/6.Monat
7	(7)	**Civilization** Microprose/12.Monat
8	(10)	**Bundesliga Manager Pro** Software 2000/12.Monat
9	(6)	**Falcon 3.0** Spectrum Holobyte/10.Monat
10	(2)	**Monkey Island II** Lucasfilm/12.Monat



COVERDISK

OXYD

Mit dieser Ausgabe von PC Games haben Sie die Shareware-Version von OXYD erworben, ein Denkspiel, das wir in Ausgabe 12/92 mit satten 85 Prozent bewerten konnten.

In der unbekannten und geheimnisvollen Oxyd-Welt Ihres Computers hat sich über Nacht eine schreckliche Katastrophe ereignet. Alle Oxyd-Steine, die diese Welt mit Sauerstoff versorgen, haben sich geschlossen! Die Zukunft dieser Welt hängt nun von Ihrem Einsatz und Abenteuergeist ab.
Begeben Sie sich also auf eine abenteuerliche Reise in die digitalen Labyrinthe von Oxyd, ausgerüstet mit einer Glasmurmel und einigen zufällig am Wegesrand gefundenen Gegenständen...

Soweit zum Spielhintergrund. Das Spiel erklärt sich eigentlich von selbst, für diejenigen, die es aber ganz genau wissen wollen, wartet das Programm mit einer jederzeit abrufbaren Spielanleitung auf. Die Ihnen vorliegende Version von Oxyd ist nur mit einem 386er und VGA-Karte spielbar. Um aber auch die EGA Karten- und 286er-Besitzer in den Genuß des Spieles kommen zu lassen, können Sie sich gegen die Einsendung des untenstehenden Original-Coupons die EGA-Version bestellen.



Damit aber noch nicht genug, denn EXKLUSIV für alle PC Games Leser gibt es die Vollversion inkl. 200 Levels und Modemoption mit 10% Rabatt. Sie erhalten gegen die Einsendung des Original-Coupons das OXYD-Buch, das es Ihnen mit seinen Levelcodes ermöglicht, die ganze Welt der OXYD-Steine zu erforschen. Na, wenn das nichts ist!!!

GARANTIE

Die PC Games Coverdisk 2/93

So geht`s...

OXYD kann sowohl von der Diskette, als auch installiert von der Festplatte gespielt werden.

• Wenn Sie OXYD von der Diskette spielen wollen:

1. Die Diskette in das Laufwerk geben.
2. Wechseln Sie den Zugriffspfad auf das Diskettenlaufwerk mit:
   cd b: (+ Entertaste)
   oder **cd a: (+ Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Nun starten Sie das Programm mit der folgenden Befehlseingabe:
   OXYD (+ Entertaste)

• Wenn Sie OXYD von der Festplatte spielen wollen, gehen Sie bitte wie folgt vor:

1. Erstellen Sie ein Verzeichnis mit dem Namen "OXYD_V34" auf der Festplatte; Befehlseingabe:
   md OXYD_V34 (+ Entertaste)
2. Kopieren Sie sämtliche Dateien aus dem Verzeichnis der Coverdisk in das neue Verzeichnis auf der Festplatte; Befehlseingabe:
   copy a:\OXYD_V34*.* c:\OXYD_V34 (+ Entertaste)
   oder **copy b:\OXYD_V34*.* c:\OXYD_V34 (+ Entertaste)**
   je nachdem, wie Ihr 3,5" Laufwerk benannt ist.
3. Wechseln Sie nun in das Verzeichnis auf der Festplatte mit:
   cd OXYD_V34 (+ Entertaste)
   und starten das Programm mit der Befehlseingabe:
   OXYD_VGA (+ Entertaste)

Sollten Sie Schwierigkeiten haben, OXYD zu starten, lesen Sie bitte den File "LIESMICH.TXT" im Verzeichnis OXYD_V34 aufmerksam durch.

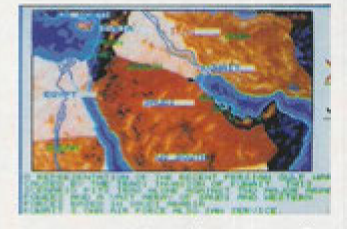
Air Force Commander

Up Date

Und noch eine Neuauflage steht uns ins Haus. Fällt denn keinem etwas Neues ein?



Air Force Commander ist die Neuauflage des Klassikers "Fighter Command", mit dem Impression schon einmal einen Hit landete. Erweitert um eine ganze Reihe neuer Optionen, ein neues Grafiksystem und eine Datendiskette zum Zweiten Weltkrieg, versucht man noch einmal an den Erfolg der Erstversion anzuknüpfen.
Wie der Titel schon vermuten läßt, handelt es sich bei "Air Force Commander" um eine Strategie-Simulation von Luftkämpfen. In Ihren Planungsbereich fallen alle wesentlichen Entscheidungen. Stützpunkt,



Missionen, Verteidigungsmaßnahmen und generelle Strategieüberlegungen stehen an. Je erfolgreicher die Strategie, um so größer werden die eingeräumten Kompetenzen. Zur Unterstützung kann der Befehlshaber auf eine ganze Reihe von Kartensystemen und Kampfflugzeugen zurückgreifen. Satelliten-, Radar- und geografische Karten sind der Wegbereiter für den Einsatz von F117 Stealth, Mig 21, B52 AWAC und einer ganzen Reihe mehr. In den Datendisketten kann dann auf Messerschmitts, Stukas und Co. zurückgegriffen werden.
Ab Februar für knappe DM 100,- erhältlich. Alle Besitzer der Ursprungsversion werden



für ungefähr DM 40,- ein Up-Date bekommen.

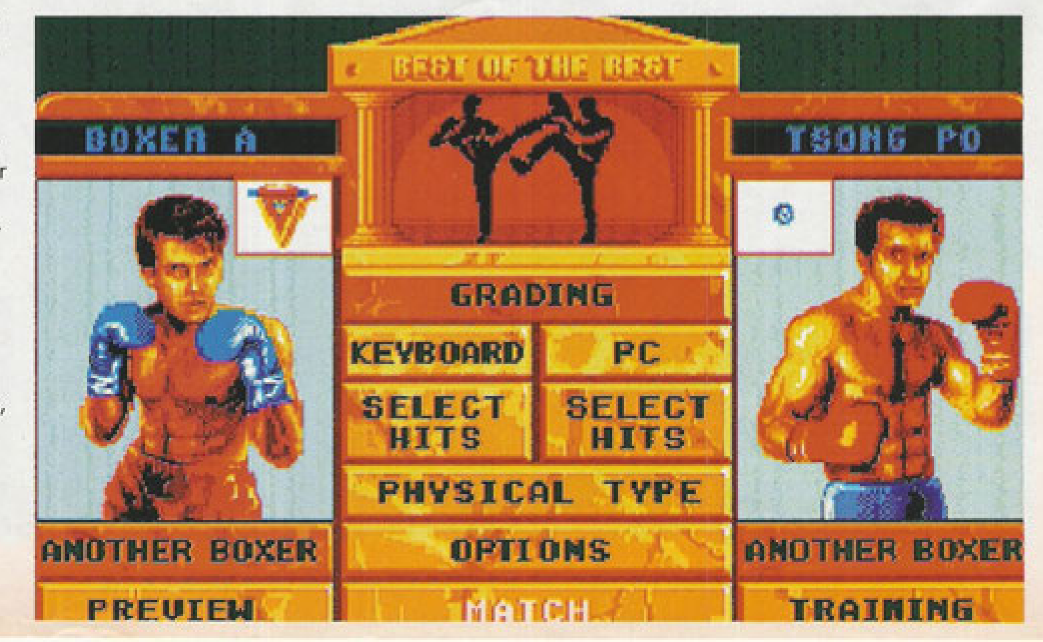
Thorsten Szameitat

Best of the Best

Panza De Luxe

"Best of the Best" ist die Gold Edition des Verkaufserfolges "Panza Kick Boxing". Und sie ist gut, wirklich gut. Doch ob einige neue Features ausreichen, um zum nochmaligen Kauf zu animieren?

Bevor es im Ring zur Sache geht, sollte man sich im Trainingsraum auf Vordermann bringen, seine Reflexe und seine Zielgenauigkeit verbessern und sich so schon einmal seelisch auf die bevorstehenden Runden einstimmen. Behilflich sind dabei fünf verschiedene Trainingsmethoden mit jeweils unterschiedlichen Geräten.
Sie fühlen sich fit? Dann warten 16 ringerfahrene Kämpfer auf Sie. Ihre Verteidigung? 59 Schläge und Tritte. Darunter auch eine ganze Reihe von Spezialschlägen, die Sie in Erstaunen versetzen werden. Nur die besten Kämpfer werden zum traditionellen Kumate eingeladen, einer von der Mafia organisierten Voll-Kontaktveranstaltung, die einer strengen Zeremonie aber keinerlei Regelwerk unterliegt.
Ziel von"Best of the Best" ist es, die Kumate-Kampffläche als Sieger zu verlassen. Hier liegt nun auch der wesentliche Unterschied zum Ursprungspro-



gramm, welches dieses Feature nicht aufweisen konnte. Doch daß man sich ein Programm aufgrund eines einzigen weiteren Bonuslevels nocheinmal anschafft, das halte ich für eher unwahrscheinlich. Für alle, die "Panza Kick Boxing" noch nicht besitzen, dürfte sich die Anschaffung von "Best of the Best" aber sicherlich lohnen. Vor allem aufgrund der zahlreichen Techniken. Im Gegensatz zur Realität steht die Auswahl des Kämpfers und der ihm eigenen Fähigkeiten. Nach Belieben können hier aus 55 Techniken zwölf ausgewählt werden. Die vier Spezialtechniken kommen automatisch hinzu. Best of the Best dürfte eine der besten Kick-Box-Simulationen sein, die zur Zeit erhältlich sind.

Thorsten Szameitat ■



PREVIEW

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 100.-

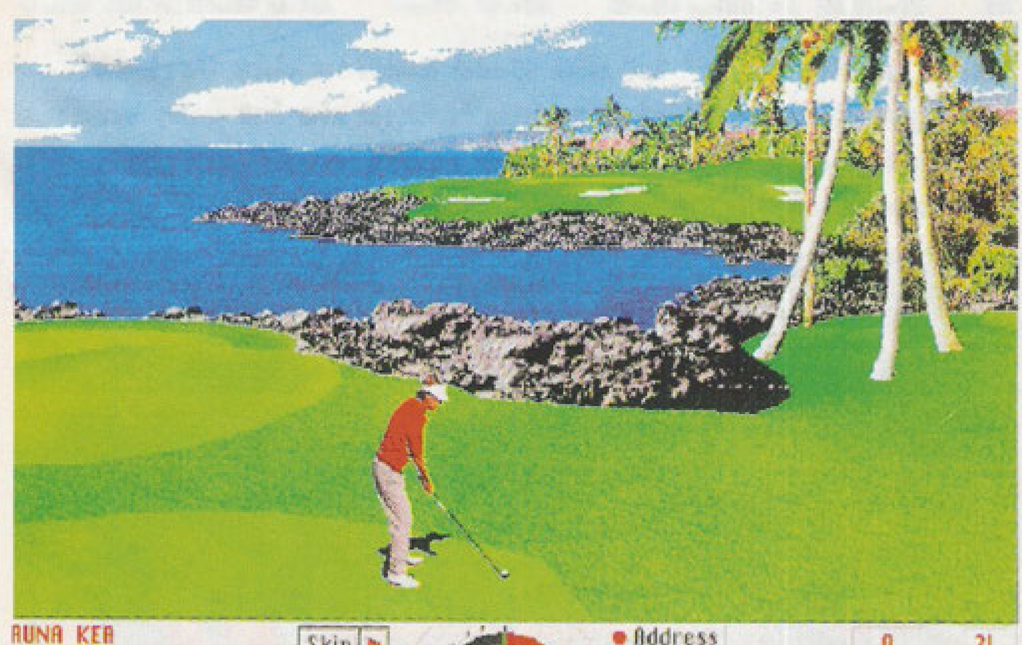
HERSTELLER
Loriciel

MUSTER von
Hersteller

Links Championship Course-Mauna Kea

Unter Palmen

Woran denken Sie, wenn Sie die magische Buchstabenkombination "Hawaii" hören? Surfen, Sonne, roter Ferrari, Magnum? Man merkt sofort, Sie sind kein passionierter Golfspieler. Ansonsten hätte Ihr erster Gedanke sicherlich dem Mauna Kea gegolten, Mekka der Golfer und aller Mitläufer.



Wie ein jeder echter Surfer mindestens einmal im Leben in die gigantischen Wellen vor Hawaii eintauchen möchte, so ist es ein erklärtes Ziel vieler Golfer, einmal auf diesem Traumplatz zu spielen. Doch im Gegensatz zum Strand, an dem höchstens einmal Hunde verjagt werden, ist es für Normalsterbliche eher selten, auf diesem Platz um Handicaps zu kämpfen. Berühmt geworden durch Loch Nummer drei, welches durch eine Meereszunge unterbrochen wird, keiner kann die Bälle zählen, die hier am Grunde des Pacific liegen, haben nun alle Links, Links Pro und Microsoft Golf Besitzer die Chance, sich mit diesem Datapack von Access von Flora, Fauna und Golf verzaubern zu lassen. Drei HD-Disketten und ein Spielplan umfaßt der Datasatz und verspricht in der uns vorliegenden Super-VGA-Version jede Menge Spielspaß. Einen ausführlichen Test über "Mauna Kea" werden Sie in der nächsten PC Games-Ausgabe vorfinden.

Thorsten Szameitatt ■



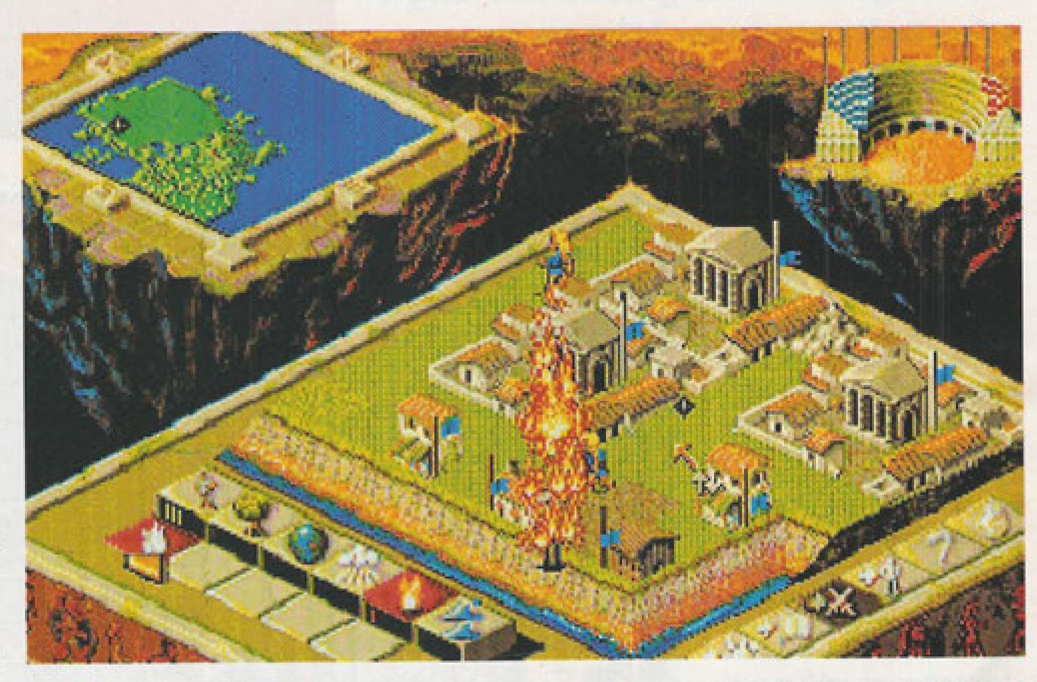
Populous 2

Göttlich

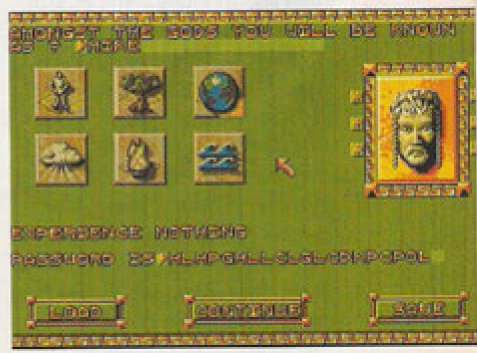
Vor noch gar nicht allzu langer Zeit, da sorgte eine neue Spielidee für ein Raunen unter den Strategiefans. Ein Spiel, bei dem es galt, den Göttern über die göttlichen Schultern zu schauen, von ihnen zu lernen und dann selber die Geschicke eines Volkes zu beeinflussen.

Mit göttlichen Gaben gesegnet, betrachtete man sich das Vorgehen auf einem brettspielähnlich aufgebauten Aktionsfeld. Wo es vonnöten erschien, dort ließ man seine Kräfte spielen, beeinflußte Mann und Maus, Wetter und Natur. Populous war in seiner Art ein Wegbereiter für eine ganze Reihe von Nachahmern. Doch keiner kam an das Original aus den Entwicklungskammern des Bullfrog-Teams heran. Wenn irgendjemand auf dieser Welt noch für Verbesserungen sorgen konnte, dann waren es die Schöpfer höchstpersönlich. Und sie taten es. Populous 2 wird in absehbarer Zeit auch auf dem deutschen Markt unter dem Electronic Arts Logo erscheinen. Der PC Games-Redaktion liegt momentan bereits eine vollständige Version zum Test vor. Doch ein Programm dieser Klasse verdient mehr als nur eine kurze Randnotiz. Darum haben wir uns den Test für die Ausgabe 3/93 aufgehoben, um eine entsprechend ausführliche Berichterstattung zu gewährleisten. Eine ganze Reihe neuer Optionen verfeinern das Gameplay und setzen neue Akzente. Und das alles in der gewohnten Grafikqualität.

Thorsten Szameitat ■









Ragnarok

Schwarz und Weiß

Schach ist Ihnen im Prinzip zu langweilig. Aber Battlechess auf dem PC versetzt Ihr Gefühl in Wallungen? Dann glaubt das englische Softwarehaus Mirage genau das Richtige für Sie im Angebot zu haben.



Diese Computerumsetzung des erfolgreichen Brettspiels "Viking Game" versetzt uns zurück in die Zeit der Wikinger, der Götter und Sagen. Auf dem Feld der Entscheidung kommt es dann zwischen zwei Spielern oder einem Spieler und dem Computer zum großen Showdown. Und der kann dauern. Hat man erst einmal die Grundregeln des Spiels und die einzelnen Züge der verschiedenen Figuren verinnerlicht, kann man sich erste Gedanken zu einer eventuellen Strategie machen. Daher empfiehlt es sich, zu Beginn einen schwächeren Gegner aus dem Auswahlmenü herauszusuchen. Bryan scheint die Intelligenz nicht gerade mit dem Löffel zu sich genommen zu haben. Ein idealer Gegner für die ersten Gehversuche. Im Zentrum des Interesses befindet sich der nordische Gott der Götter, Odin. Die zwei Parteien in diesem Spiel verfolgen sinnigerweise konträre Ziele. Die Weißen, also naheliegenderweise die Guten, versuchen Odin vom Zentrum des Spielfeldes zu einer der vier Ecken zu geleiten. Die böse, also schwarze Seite gedenkt, dies zu verhindern. Komischerweise kann man nur gewinnen, wenn man jeden der Computergegner zweimal besiegt hat. Einmal von der guten Seite und einmal von der bösen Seite aus. Und die Moral von der Geschichte: Siehe den Test in der Ausgabe 3/92.

Thorsten Szameitat





PREVIEW
PREIS lt. Hersteller
ca. DM 120,-
HERSTELLER
Mirage
MUSTER von
Hersteller

DER DOPPELPACK IM TEST

Wer jetzt **PC GAMES** testet, erhält die nächste Ausgabe **kostenlos** - damit Sie überprüfen können, ob wir auch halten, was wir mit blumigen Worten versprechen:

- **kostenlose Zustellung**, die Portogebühren übernehmen wir
- **frühzeitiger Versand**, dadurch haben Sie die aktuelle Ausgabe meist schneller als alle anderen

Und sollte Ihnen **PC GAMES** aus irgendeinem Grund nicht gefallen, schicken Sie uns einfach eine Postkarte - Ihr Testexemplar dürfen Sie natürlich trotzdem behalten, so oder so.
Ansonsten erhalten Sie dann Monat für Monat Ihre persönliche Ausgabe mit Diskette, vollgepackt mit aktuellen Spieletests, News, Neuvorstellungen, Tips&Tricks, Komplettlösungen und.....
Das alles gibt es noch zum günstigen **Vorzugspreis von nur DM 79,- pro Jahr**.



Ja, ich will PC GAMES testen.

Ich erhalte die nächstmögliche Ausgabe kostenlos, und kann mich dann zwei Wochen lang entscheiden, ob ich PC GAMES weiter im Abonnement zum Vorzugspreis von DM 79,-/Jahr beziehen möchte. Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

Meine Adresse:

Name, Vorname ....

Straße, Hausnummer ....

PLZ, Wohnort ....

Telefonnummer ....

1.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

Ich versichere mit meiner Unterschrift, daß ich das 18.Lebensjahr vollendet habe.
Widerrufsbelehrung: Diese Bestellung kann innerhalb von 14 Tagen schriftlich widerrufen werden bei:
Computec Verlag GmbH & Co. KG, Vertriebsservice, Postfach, 8500 Nürnberg 1
Die Frist ist gewahrt, wenn der Widerruf rechtzeitig abgesandt wird.

2.Unterschrift oder Unterschrift des Erziehungsberechtigten ....

COMING UP!

The Legacy

Nächsten Monat kommt der traumhafte Alptraum aus dem Hause Microprose. In schlaflosen Nächten haben wir dieses Horror-Rollenspiel genauestens durchleuchtet.



The Incredible Machine

Ein verrücktes Spiel liefert uns Sierra. Mit seltsamen Gegenständen müssen skurrile Maschinen gebaut werden, um irre Dinge zu tun...

Ragnarok

Mirage beschert uns ein Strategiespiel für alle diejenigen, denen Schach zu königlich ist.



Die Macher der **Might & Magic**-Serie im Interview und deren zukünftige Pläne unter der Lupe.

NEW WORLD COMPUTING™

...es gibt aber noch mehr:
The Island of Dr Brain, Ragnarok, Armour Geddon 2, Wordtris, Bunny Bricks, Mario is missing, Sim Life, Alcatraz, etc.

Die nächste PC Games erscheint am 17. Februar im Zeitschriftenhandel!

Impressum

Verlagsanschrift
CT Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
8500 Nürnberg 1
Telefon 09 11 / 53 25-0

Redaktionsanschrift
CT Verlag Redaktion "PC Games"
Isarstraße 32
8500 Nürnberg 60

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Leitender Redakteur
Christian Müller

Redakteur PR
Thorsten Szameitat

Redaktionsberatung
Arthur Kreklau

Korrektur und Bildredaktion
Michael Erlwein

Redaktion
Thomas Brenner, Thomas Borovskis, Peter Freunscht, Lars Geiger, Alexander Geltenpoth, Markus Geltenpoth, Markus Gurnig, Hans Ippisch, Dietmar Langner, Wilfried Lindo, Oliver Menne, Martin Müller, Rainer Rosshirt, Thomas Scharl, Harald Wagner, Albert Warnecke, Stefan Zöbisch

Layout
Hansgeorg Hafner, Andrea Haus, Simon Schmid, Michael Schraut, Dieter Steinhauer, Anja Stöberlein

Grafisches Konzept
Christian Müller, Dieter Steinhauer

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Werbung:
Stephanie Arzberger

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47
4100 Duisburg
Telefon 02 03 - 3 05 11 11
Fax 02 03 - 3 05 11 34

Druck
Cooper Clegg Ltd.
Tewkesbury England

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abonnement DM 79,-. Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.